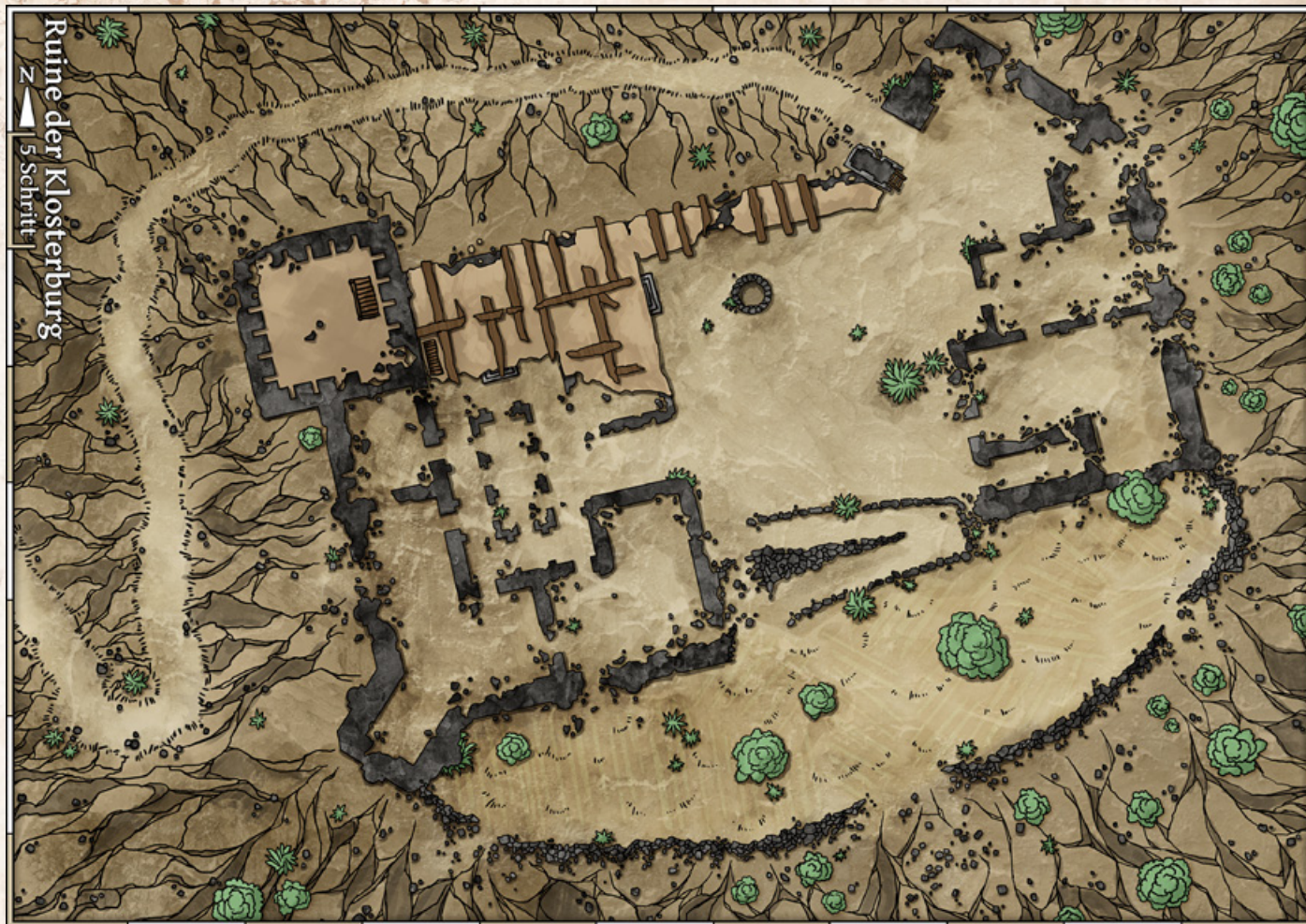


Das Schwarze Auge

VERRÄTER
&
GEÄCHTETE







MHANADI

HAFEN

SCHWARZER PLATZ

HAUPT-PLATZ

SCHUBOCH

RASHDUL

- | | | | |
|----|--------------------------------|-----|--------------------------------|
| 01 | Alte Brücke | G01 | Karawanserei ‚Am Basar‘ |
| 02 | Bab ar’Rashtul | G02 | Karawanserei ‚Mhanadi‘ |
| 03 | Niederlassung der Grauen Stäbe | G03 | Karawanserei ‚Feuriger Shadif‘ |
| 04 | Bab ad’Dschadir | G04 | Karawanserei ‚Haus Festum‘ |
| 05 | Pentagrammakademie | T01 | Bethaus des Rastullah |
| 06 | Bab al’Yeshinna | T02 | Hesindetempel |
| 07 | Madamaltor | T03 | Borontempel (Puniner Kult) |
| 08 | Wehrhaus | T04 | Borontempel (Alanfaner Ritus) |
| 09 | Palast des Sultans | T05 | Feqztempel |
| 10 | Felsengräber | T06 | Rahjatempel |
| 11 | Reiterlager der Novadis | | |

200 SCHRITT





IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Nikolai Hoch, Daniel Simon Richter

Regelredaktion

Alex Spohr

Autoren

Nikolai Hoch, Marie Mönkemeyer, Alex Spohr,
mit Beiträgen von Philipp Neitzel und Ideen von Norman Kobel

Lektorat

Andreas Busse, Nikolai Hoch, Jeanette Marsteller, Carolina Möbis

Korrektorat

Timo Roth, Claudia Waller

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Tia Rambaran & Nadine Schäkel

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patric Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Lukas Banas, Verena Biskup, Steffen Brand, Tristan Denecke, Markus Holzum, Regina Kallasch, Christina Kraus,
Jennifer S. Lange, Annika Maar, Julia Metzger, Hannah Möllmann, Tobias Rhein, Janina Robben, Axel Sauerwald,
Holger Scholz, Elif Siebenpfeiffer, Anna Steinbauer, Sebastian Watzlawek, Karin Wittig

Copyright © 2017 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,

RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der

Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Mit Dank an Zoe Adamietz, Mike Antonowitsch, Ellen Fischmann,
Heiko Hülsebus, Robin Jahn, Norman Kobel, Christian Koch,
Jeanette Marsteller, Iris Schaffrina, Volker Weinzheimer,
Jonathan Werle und den zahlreichen Spielern und Fans,
die DSA und Aventurien mit ihren Ideen bereichern.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhalt

Einleitung	4
Adel, Recht und Edelmut	5
Diebische Träumerei	34
Himmelsfeuer	65



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

Wertekästen: Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitwerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel nicht wichtig sind.

Vorlesetexte: Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.

Meisterinformationen: Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind, oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.

☞ Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuerstarts bereits tot. ○

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!



Qualität, Preise, Schlafplätze

Bei Herbergen wirst du drei Angaben in Form von (Q)ualität, (P)reis und (S)chlafplätze vorfinden. Die Schlafplätze geben die maximale Zahl von Betten an, die Angabe Preis modifiziert die Preise aus dem **Regelwerk** um den in der unten aufgeführten Tabelle angegebenen Prozentsatz und die Qualität gibt an, wie gut die Versorgung in der Herberge ist.

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft	horrend (400 % der Normalpreise)

Dem Meister zum Geleit

Die Zwölfe zum Gruß! Du hältst gerade einen Abenteuer-Band der 5. Edition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels **Das Schwarze Auge** in Händen. In dieser Abenteuer-Anthologie erwarten dich gleich drei Abenteuer, die ursprünglich schon während der Entstehungsphase von DSA5 verfasst wurden. Die Abenteuer **Adel, Recht und Edelmut** sowie **Diebische Träumerei** wurden ursprünglich für den Beta-Test der Regeln geschrieben, während es sich bei der nun vorliegenden Version von **Himmelsfeuer** um eine umfangreich überarbeitete Version eines Boten-Szenarios handelt, das während der finalen Überarbeitung der Regeln entstand.

Die in dieser Anthologie enthaltenen Abenteuer beschäftigen sich allesamt mit Entscheidungen über Vertrauen und Misstrauen oder Recht und Gerechtigkeit und konfrontieren die Helden mit Verrätern und Geächteten! In **Adel, Recht und Edelmut** gilt es für die Helden, einer Maid in Nöten zu helfen und einen Schurken und seine Bande zu stellen. Doch bald stellt sich heraus, dass nichts so ist, wie es auf den ersten Blick scheint. Plötzlich stehen die Moral und das Gerechtigkeitsempfinden der Helden auf dem Prüfstand und sie müssen sich entscheiden, wem sie vertrauen und wie weit. Wie immer die Helden sich entscheiden: Leben hängen davon ab.

Eine **Diebische Träumerei** spielt in Rashdul, und handelt von dem Traum, Sheik und Shanja der Diebe von Rashdul zu werden und damit die Herrschaft über die Diebesgilde in der unschätzbar Alten zu erlangen. Während des Festes der Freuden wollen einige Diebe diesem Ziel einen Schritt näherkommen, doch haben sie nicht mit den Helden gerechnet. In den Gassen, Palästen und Basaren der Stadt führen die Ermittlungen zwischen Bettlern, Geschichtenerzählern und Dschinnenbeschwörern in die Kechans und in die altehrwürdige Magierakademie der Stadt. Können die Helden den Dieben letztendlich das Handwerk legen?

Himmelsfeuer führt die Helden in die größte Hafenstadt an der Westküste Aventuriens. Havena wird nur knapp von einem fallenden Stern aus Gwen Petryl verfehlt, doch die Auswirkungen sind auch in der Stadt noch spürbar. Nachdem der erste Schrecken überwunden ist, spricht sich in gewissen Kreisen schnell herum, wie wertvoll ein Leuchtstein von solchen Ausmaßen ist. Neben den Helden und ihren Konkurrenten, den zwielichtigen Schatzsuchern der Havener Unterstadt, strecken auch namenlose Mächte ihre gierigen Finger nach dem Götterstein aus, um ein unheilvolles Ritual zu vollenden.

ADEL, RECHT UND EDELMUT



»Gerechtigkeit und Recht sind zwei Dinge, die nicht notwendigerweise etwas miteinander zu tun haben müssen.«

—Ein Phexgeweihter zu einem Novizen, neuere Zeit

»All das und noch mehr kann ich Euch zusichern, wenn ihr mein Angebot annimmt.«

—Isella von Altnardesfeld-Schroffenstein zu einem Raubritter im Lichthag, neuere Zeit

»Das reicht! Den Rest soll der gute Mann behalten ... Herr, verzeiht mir und meinen Leuten unsere Grobheit und die Unannehmlichkeiten, Ihr könnt nun weiterziehen.«

—Darian von Bregelsaum-Steinhauer nach einem Überfall auf den Alten Arngrimm auf dem Markenstieg, neuere Zeit

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 Helden, die bereit sind, einer Maid in Nöten zu helfen.

Genre: Abenteuerliche Räuberjagd mit überraschenden Wendungen

Voraussetzungen: Die Helden sollten über ein gewisses Maß an Gerechtigkeitsempfinden verfügen, eine grundlegende Wildnistauglichkeit sollte gegeben sein.

Orte: Die bewaldeten Ausläufer des Finsterkamms in der Baronie Beldenhag in der Markgrafschaft Greifenfurt

Zeit: Ein Frühjahr ab etwa 1036 BF

Komplexität (Spieler/Meister): niedrig / niedrig

Erfahrungsgrad der Helden: Erfahren

Anforderungen:

Naturtalente



Gesellschaftstalente



Kampf

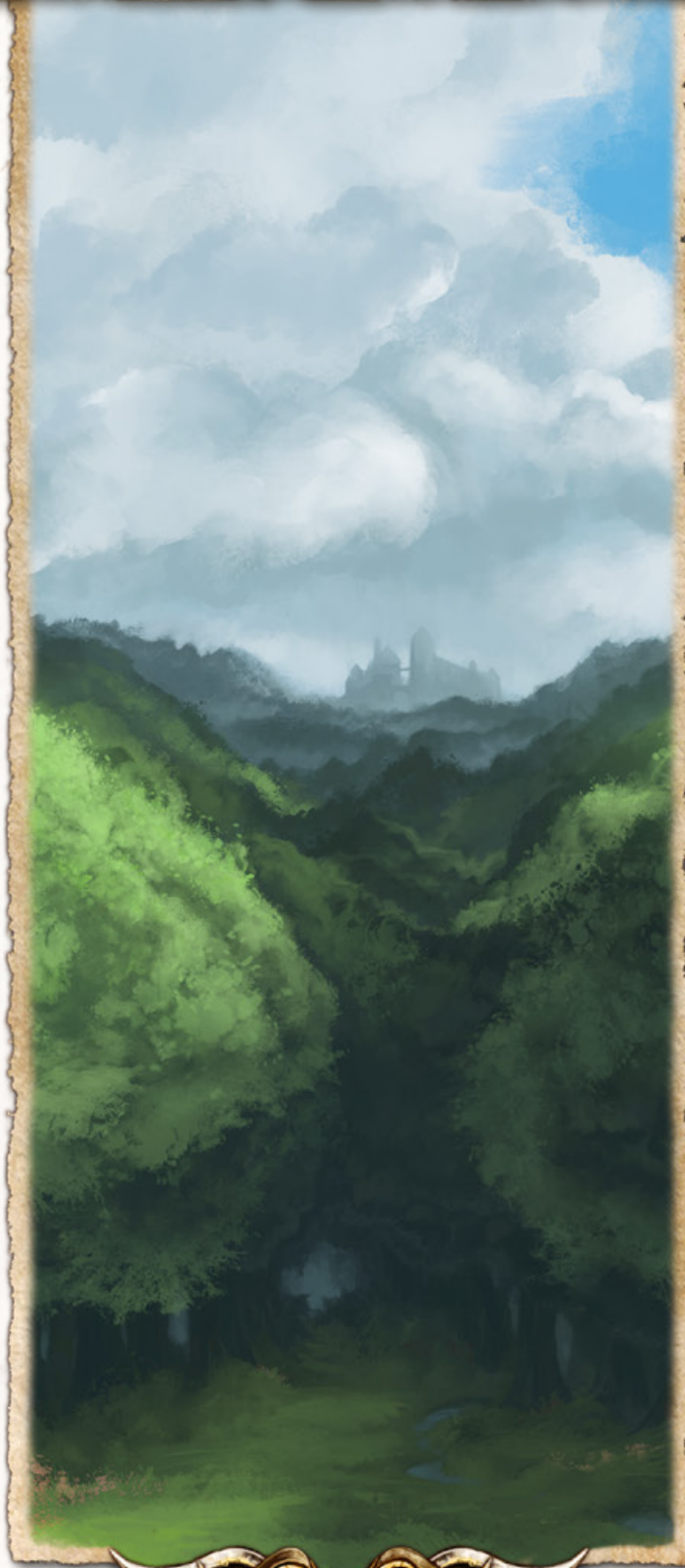


Lebendige Geschichte



Adel, Recht und Edelmüt ist ein recht lineares Abenteuer, das die Helden mit einem moralischen Dilemma konfrontieren soll. Zwischen zwei Parteien, die beide Unrecht begangen haben, ist es an den Helden, eine rechtmäßige oder gerechte Lösung herbeizuführen, ganz so, wie sie es wollen und durchsetzen können.

Im Folgenden findest du Hintergrundinformation zu der Region, in der das Abenteuer spielt, sowie Hinweise für die Heldenauswahl und eine Handlungsübersicht.



Ein Blick zurück (Der Hintergrund)

☞ Peraidane von Altnardesfeld-Schroffenstein, die Junkerin von Gut Sonnenfeld im Norden der Baronie Beldenhag, schenkte zwei Kindern, *Isella* und *Praiowulf*, das Leben, bevor ihr Mann im Krieg das seine verlor. Nach einer langen Zeit der Trauer ging sie vor zehn Jahren einen neuen Traviabund mit Gerbald von Irmenburg (siehe Seite 33) ein, der schon einige Jahre um sie geworben hatte und ihr in treuer Liebe ergeben war. Isella, die als Erstgeborene einst Gut Sonnenfeld erben sollte, wurde für ihre Knappenzeit zu einem alten Freund der Familie in die Nordmarken gegeben, während Praiowulf auf die Kriegerschule Schwert und Schild im benachbarten Herzogtum Weiden geschickt wurde.

Im Winter vor zwei Jahren erkrankte Peraidane schwer und erlag schließlich ihrem Fieber. Gerbald sandte Briefe an seine Stiefkinder, doch die Nachricht erreichte Baliho nicht rechtzeitig vor Peraidanes Tod, und der Brief an Isella ging auf dem Weg über den Greifenpass verloren. So erfuhr die Tochter erst nach dem Tod ihrer Mutter von deren Erkrankung. Peraidane verschied ohne ihre Kinder an ihrer Seite. Praiowulf wurde in seiner Trauer verschlossen und verbissen, Isellas Zorn aber war weitaus größer. Sie gibt ihrem Stiefvater eine Mitschuld am Tod ihrer geliebten Mutter, da sie fälschlicherweise glaubt, er habe Peraidane verraten, indem er sie mit einer anderen Frau betrog. Während Isella inzwischen ihre Schwertleite in den Nordmarken erhalten hat, weilt Praiowulf noch immer in Weiden. Gerbald hat in der Zwischenzeit als Vogt die Verwaltung von Gut Sonnenfeld übernommen. Er erfreut sich ob seiner herzlichen Art großer Beliebtheit unter den Beldenhagern. Seine Einsamkeit trieb ihn jedoch inzwischen in die Arme einer Gemeinen, seiner Köchin Ludilla.

• Der Weg in die Nordmarken führt über den Greifenpass durch die Koschberge.

Isellas Racheplan

Vor einigen Wochen kehrte Isella nach Beldenhag zurück und übernahm seitdem nach und nach die Verwaltung des Lehens von ihrem Stiefvater. Sie kam schnell hinter Gerbalds Liebschaft mit der Köchin und sieht darin einen Verrat an ihrer Mutter, deren Tod er ihrer Meinung nach dadurch mitverschuldet hat. Gerüchte über eine Bande von Gesetzlosen, die in der Gegend am Fuße des Finsterkamms ihr Unwesen treiben, ließen sie einen finsternen Plan ersinnen. Zwar ist sie die rechtmäßige Erbin von Gut Sonnenfeld und nichts kann sie noch daran hindern, dieses Erbe anzutreten, aber sie will dennoch ihren Stiefvater bestraft sehen: Für den Tod ihrer Mutter soll er mit dem Leben bezahlen.

Isella begab sich auf der Suche nach den Gesetzlosen auf zahlreiche Ausritte und Jagdausflüge, auf denen ihr Elenviner Vollblut – ein Geschenk ihres Schwertvaters – ihr stets ein treuer Begleiter war, und wurde schließlich fündig. Sie entdeckte das Lager der Schurken in der Ruine eines alten Wehrklosters, die sie schon aus ihrer Kindheit kannte. Ihr Plan sah vor, die Gesetzlosen durch Versprechungen und blinkendes Gold für den Mord an ihrem Stiefvater zu gewinnen.

Der ehrliche Schurke

Die Ritterin hatte ihre Rechnung jedoch ohne den Anführer der Halunken gemacht: Darian von Bregelsaum-Steinhauer ist zwar ein Raubritter, aber kein gedungener Mörder, sondern ein „ehrlicher Schurke“ – wie er selbst zu sagen pflegt.

Kurzerhand ließ er Isella gefangen nehmen, um ein Lösegeld von ihrem Stiefvater zu erpressen, doch Isella konnte entkommen und sieht sich nun gezwungen, die Mitwisser schnellstmöglich loszuwerden. Außer Atem, durcheinander und mit zwei der Schurken auf ihren Fersen begegnet sie unverhofft den Helden und fasst schnell einen vielleicht folgenschweren Entschluss.

... und ein Blick nach vorn (Das Abenteuer)

Im Landgasthaus *Vier Buchen* treffen die Helden auf die junge Ritterin Isella und werden von ihr gebeten, eine Räuberbande zu stellen, die sich in der Ruine der alten Klosterburg eingenistet hat. Sie erzählt von ihrer Gefangennahme und ihrer Flucht und drängt zur Eile, da die Schurken nun sicher das Weite suchen werden, weil sie mit den Männern des Barons rechnen müssen. Selbstverständlich sichert sie den Helden eine Belohnung durch ihren Vater, den Herrn von Gut Sonnenfeld zu. (Dass dieser nur ihr Stiefvater ist, erwähnt sie den Helden gegenüber nicht.) Ebenfalls stellt sie eine weitere mögliche Belohnung durch den Baron von Beldenhag in Aussicht. Nach einer kleinen Episode in den Wäldern des Lichthags, in der die Fähigkeiten wildniskundiger Helden

gefordert sind, erreichen die Helden die Ruine der alten Klosterburg und können die Räuber stellen. Bei der Konfrontation mit den Schurken erfahren die Helden wahrscheinlich von Isellas Plan, ihren Stiefvater zu ermorden, und geraten so zwischen zwei Parteien, die beide mehr als genug Dreck am Stecken haben. Nun ist es an ihnen, zwischen Adel, Recht und Edelmüt eine Lösung herbeizuführen, die vielleicht nicht nur dem Gesetz, sondern auch der Gerechtigkeit auf die Sprünge hilft.

Ein paar Worte zu den Helden

Das vorliegende Abenteuer ist für alle Spezies, Kulturen und Professionen des **Regelwerks** der 5. Edition von **Das Schwarze Auge** geeignet, was selbstverständlich

die vorgefertigten Archetypen einschließt, und richtet sich im Besonderen an Helden des Erfahrungsgrades *Erfahren* (1100 AP). Empfohlen werden Charaktere, die eine rechtschaffene Gesinnung oder – noch viel besser – einen Sinn für Gerechtigkeit haben. Sollten deine Helden an moralischen Konflikten gar kein Interesse haben, entgeht ihnen ein Teil dessen, was **Adel, Recht und Edelmüt** ausmacht. Beachte bei der Heldenauswahl folgende Hinweise:

- Ein oder zwei wildniskundige Helden sind hilfreich, aber nicht unbedingt erforderlich.
- Magiebegabte können in einigen Szenen des Abenteuers wie immer nützlich sein, sind aber für eine Lösung des Szenarios nicht notwendig. Helden, die über Hellsichts- oder Einflussmagie verfügen, können an einigen Stellen zu Problemen führen, zum Beispiel, wenn es darum geht, dass jemand nicht die ganze

Wahrheit sagt. An geeigneter Stelle findest du dazu aber weiterführende Hinweise (siehe Seite 14).

- Geweihte Helden können das Abenteuer sicherlich um eine spirituelle Nuance erweitern, da sie, wie z. B. eine Rondrageweihte, selbst ein Gottesurteil ausrichten können.
- Eher ungeeignet sind Helden, deren Wirkungsbereich ausschließlich im urbanen Umfeld liegt, wobei Gesellschaftstalente durchaus zur Geltung kommen können.

Magische Helden in der Markgrafschaft Optionaler Inhalt

Magiekundige, insbesondere Magier, sind den Greifenfurtern nicht gerade die liebsten Gäste. Sollte dies dem Spielstil eurer Spielrunde nicht widersprechen, so kannst du als Spielleiter die Nichtspielercharaktere entsprechend ablehnend reagieren lassen.

Schildlande, Greifenfurt und Lichthag

Die Markgrafschaft Greifenfurt und ihr Nachbar, das Herzogtum Weiden, liegen im Norden des Mittelreiches (siehe *Aventurischer Almanach* Seite 37), wo die Länder der Kaiserin und ihrer Lehnsherrn an die der Orks grenzen. Das Gebirge des Finsterkamms bildet diese Grenze, deren Anwohner als Finsterwacht allen Gefahren des Gebirges trotzen, weil sie sich als Schild des Reiches verstehen.

Der Lichthag ist eine Region Greifenfurts, die am Fuße des Finsterkamms liegt. Hier verteidigen tapfere Ritter und genügsame Bauern ihr Land. Wie überall in der Markgrafschaft ist die Gegend geprägt vom Glauben an den Götterfürsten Praios und unverkennbaren Spuren der zahlreichen Kriege gegen die Orks.

Was weiß mein Held über Greifenfurt

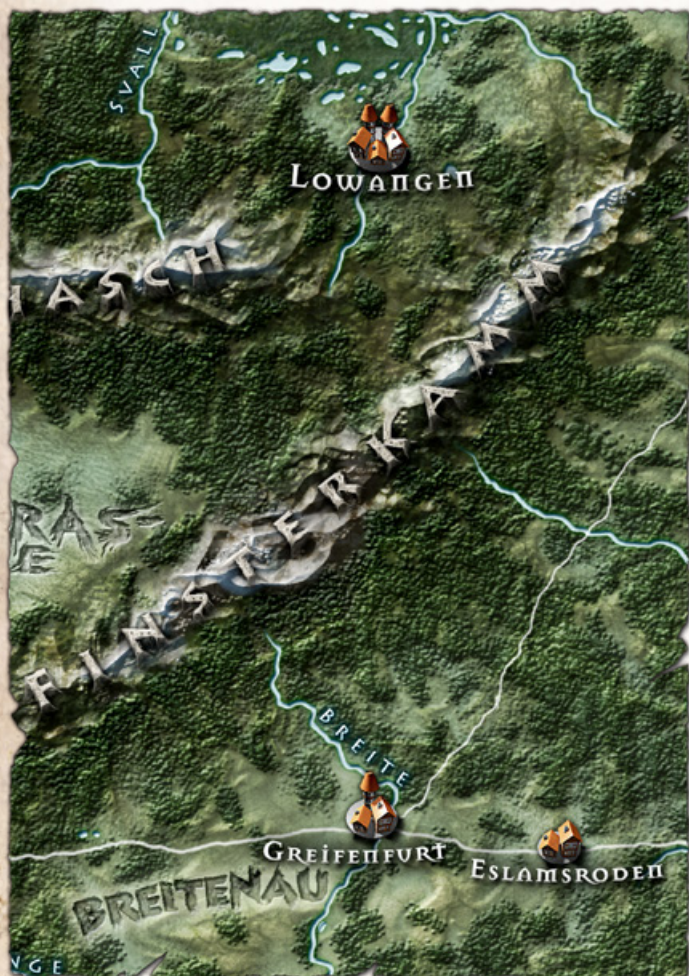
Informationen über Greifenfurt kannst du als Allgemeinwissen, besonders von Helden aus der Region, in deine Beschreibungen einbauen. Willst du aber die Würfel entscheiden lassen, kannst du dich an folgenden Proben orientieren. Einheimische erhalten dabei eine Erleichterung von 3 Punkten.

Probe auf Götter & Kulte (Praios)

1 QS – In Greifenfurt werden, wie im Mittelreich üblich, die Zwölfgötter angebetet. Dabei erfahren Praios und Peraine seit jeher besondere Verehrung.

2 QS – Es gibt in der Region viele Klöster und Ordensniederlassungen. Auch Doppelklöster, in denen sowohl Praios als auch Peraine gehuldigt wird, kommen vor. Mit Arras de Mott im Finsterkamm befindet sich das Gründerkloster vom praiosgefälligen Orden der Hüter in der Markgrafschaft Greifenfurt. Auch die Bannstrahler haben ein großes Ansehen in der Region.

3 QS – Nicht nur Arras de Mott, der Gründer des Hüterordens, sondern auch zahlreiche andere Heilige werden in Greifenfurt verehrt. Etwa seit jüngstem Answin von Rabenmund, als Retter des Landes vor den Orks, oder der Heilige Belden, nach dem die Baronie Beldenhag und zahlreiche Orte benannt sind.





Probe auf Geographie (Schildlande) +2

- 1 QS – Greifenfurt liegt zwischen Reichsforst und Finsterkamm an der Grenze des Mittelreichs.
- 2 QS – Als Markgrafschaft sind sie nur der Kaiserin untertan und mit dem Schutz gegen die Orks betraut. Die Hauptstadt ist Greifenfurt. Die Region an den mit dichtem Nadelwald bedeckten Hängen des Finsterkamms wird Lichthag genannt. Hier leben die Menschen vom Holzschlag und dem, was der Wald ihnen bietet.
- 3 QS – Die Wälder des Finsterkamms sind dicht und werden von Nadelholz dominiert, sie bieten Orks und anderem Gelichter Unterschlupf. Bis vor einigen Jahrzehnten war die Region dichter besiedelt und noch immer findet man die Ruinen der von Orks zerstörten Siedlungen, die sich der Wald zurückerobert hat.

Probe auf Etikette (Klatsch & Tratsch)

- 1 QS – Greifenfurt ist eine Markgrafschaft des Mittelreichs und Markgräfin Irmenella von Wertlingen hat

sich nach leidgeprüften Jahren als verlässliche Herrin der Provinz etabliert. Der traditionelle Feind der Greifenfurter sind die Orks und im Kampf gegen diese Plage sind sie mit ihren Nachbarn im Herzogtum Weiden und der Donnermark verbunden.

2 QS – Irmenella von Wertlingen ist mit dem Koscher Prinzen Edelbrecht vom Eberstamm verheiratet, mit dem sie drei Kinder hat. Tragödien und Intrigen haben sie ihr erstes Kind gekostet und die Markgräfin für einige Jahre von ihrem Amt ferngehalten, dass sie nun mit neuer Energie ausübt.

3 QS – Die Ritter der Markgrafschaft Greifenfurt und dem Herzogtum Weiden am Fuße des Finsterkamms bezeichnen sich als Finsterwacht und schützen die Ländereien des Mittelreichs vor den Gefahren aus dem Finsterkamm, vor allem gegen die Orks. Es ist für jeden Greifenfurter Adligen üblich, ein Schwert zu tragen, um seine Kampfbereitschaft für den Fall eines Angriffs der Schwarzpelle zu zeigen, was im Lichthag nur allzu oft vorkommt. Die Barone Greifenfurts sehen ihre Herrschaft als praisgegeben an und achten auf ihre Privilegien. Die meisten von ihnen sind jedoch genauso auf ihre Pflichten bedacht.

Zwischen Licht und Schatten – Schurken unter sich

Wir stellen dir hier die beiden zentralen Figuren des Abenteuers mit ausführlichen Werten vor. Vermutlich wirst du die Spielwerte erst im Finale benötigen, die Charaktere tauchen jedoch bereits früher auf.

Gerade für die Darstellung von Isella, welche die Helden den größten Teil des Abenteuers über begleitet, sind die folgenden Informationen über die Ritterin selbst und ihren Widersacher, den Raubritter Darian, hilfreich.

1 Isella von Altnardesfeld-Schroffenstein

Kurzcharakteristik: Junge Ritterin, 21 Jahre alt, dunkelbraunes Haar, grüne Augen; arrogant, kühl, berechnend
Anrede: Euer Wohlgeboren als Junkerin oder Hohe Dame als Ritterin

Motivation: Isella handelt aus Rache und sieht keinen ehrenhaften Weg, diese zu erreichen. Zwar ist sie davon überzeugt, dass Gerbald ihre Mutter durch seine Affäre in den Tod trieb, doch ist dies kein Verbrechen, das sie bei Gericht anzeigen könnte. Wenn du willst, kannst du sie ihre Taten bereuen lassen, nachdem sie den Räubern entkommen ist oder nachdem ihre finsternen Absichten offenkundig werden.

Agenda: Ihr Ziel ist die Vertuschung ihrer Tat, nachdem der Versuch, die Räuber anzuheuern, scheiterte. Ein Tod der Bande von Heldenhand kommt ihr da gerade recht. Besonders Darian gilt es auszuschalten.

Funktion: Auftraggeberin, die sich letztlich als Schurkin herausstellt und deren Schicksal in den Händen der Helden liegt.

Hintergrund: Die junge Ritterin hat ihre Schwertleite vor einigen Monden in den Nordmarken erhalten, wo sie ihre Knappszeit bei einem engen Freund der Familie, dem alternden Ritter Giseller von Lichterfelde, verbrachte, von dem sie noch heute gerne spricht. Wie ihr Schwertvater ist sie eher eine Bürokratin als eine typische Vertreterin ihres Standes. Ihr dunkelbraunes Haar trägt sie kinnlang in einem auswachsenden

Pagenschnitt, ihre grünen Augen scheinen stets wach und aufmerksam.

Isella liebte ihre Mutter über alles, da sie schon früh ihren leiblichen Vater im Borbaradkrieg verlor und nur ihre Mutter als Bezugsperson hatte. Ihr Bruder Praiowulf wurde auf die Kriegerschule Schwert und Schild im benachbarten Herzogtum Weiden geschickt. Den Tod ihrer Mutter hat sie fern der Heimat nicht überwinden können. Sie glaubt, dass ihr Stiefvater es ihr verwehrt, die letzten Tage ihrer Mutter an deren Seite zu verweilen, was sie ihm bis heute nicht verzeihen hat. Außerdem ist sie sich der Tatsache, dass erst die Trauer um Peraidane ihren Stiefvater in die Arme der Köchin Ludilla getrieben hat, nicht bewusst und sieht in seiner Affäre den Grund für den Tod ihrer Mutter. Eine Aussprache gab es zwischen Stiefvater und Tochter bisher nicht. Nun sieht Isella die Zeit gekommen, sich an Gerbald zu rächen und ihren Plänen Taten folgen lassen.

Darstellung im Spiel: Übernimm die Kontrolle über die Situation und dränge zur Eile. Betone die Wichtigkeit der Aufgabe und die Verantwortung der Helden. Beruf dich auf deinen Stand, aber verärgere die Helden nicht absichtlich.

1 Darian von Bregelsaum-Steinhauer

Kurzcharakteristik: Alternder Raubritter, 50, weißgrauer Wehrheimer Bürstenhaarschnitt, kurz geschorener weißer Vollbart, aufrechte Haltung, ruhige Stimme



Anrede: Hoher Herr als Ritter, wenn es ihm zugestanden wird

Motivation: Darian geht es vor allem darum, seine Leute zu retten, die er als Schutzbefohlene sieht. Als eigentlich anständiger Mann ist er aus Verzweiflung zum Raubritter geworden und würde viel tun, um seine Ehre wiederherzustellen.

**Isella von Altnardesfeld-Schroffenstein,
Junkerin von Sonnenfeld**

MU 14 KL 12 IN 13 CH 13

FF 10 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 31 SK 1 AsP – ZK 2

KaP – AW 7 GS 7 INI 13+1W6

Schip 3

Sozialstatus: Niederadel (Junkerin)

Sonderfertigkeiten: Finte I, Heraldik, Verteidigungshaltung, Wuchtschlag I

Sprachen: Garethi III, Bosparano I

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Adelig II, Gutaussehend I, Vertrauenerweckend,

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Prinzipientreue I (Ritterkodex), Schlechte Eigenschaft (Rachsucht),

Kampftechniken: Armbrüste 10, Bögen 6, Dolche 10, Hiebaffen 8, Raufen 10, Schwerter 12, Schilde 12, Stangenaffen 6, Wurfaffen 6

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Kurzschrift: AT 14 PA 7 TP 1W6+2 RW kurz

Kurzschrift und Holzschilde: AT 14 PA 8 TP 1W6+2 RW kurz

Holzschilde: AT 10 PA 8 TP 1W6 RW kurz

RS/BE 0 / 0

Talente:

Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 4, Reiten 7, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 4, Verbergen 3

Gesellschaft: Einschüchtern 4, Etikette 5, Menschenkenntnis 4, Überreden 7, Willenskraft 10

Natur: Fährtensuchen 4, Orientierung 4, Wildnisleben 3

Wissen: Kriegskunst 4, Rechtskunde 5

Handwerk: Handel 4

Ausrüstung: lederne Jagdkleidung, später ein geliebtes Kurzschrift oder das, was die Helden ihr zur Verfügung stellen

Kampfverhalten: Isella kämpft ihrem Stand angemessen ehrenhaft; erst, wenn sie zu unterliegen droht, würde sie einen gestürzten oder einen unbewaffneten Gegner mit einer Waffe angreifen. Im Falle der Räuber schreckt sie auch nicht vor unehrenhaftem Verhalten zurück, sofern die Helden dies vorschlagen.

Flucht: Isella ergibt sich nach Verlust von 50 % ihrer LeP und würde versuchen zu fliehen, sofern ihr Plan aufgefliegen ist.

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger



Agenda: Er will sich mit seiner Beute in die Tiefen des Finsterkamms zurückziehen, würde aber auch die Gelegenheit ergreifen, aus der Sache Gewinn zu schlagen.

Funktion: Gegenspieler, der mehr als ein bloßer Schurke ist, und dessen Schicksal in den Händen der Helden liegt.

Hintergrund: Darian ist ein in die Jahre gekommener Ritter vom alten Schlag, den das Schicksal in eine Lage brachte, in der er nie sein wollte. Nachdem der Endlose Heerwurm im Jahr des Feuers seine Heimat Darpatien verheerte, versuchte er für Recht

Darian von Bregelsaum-Steinhauer, Raubritter

MU 15 KL 11 IN 14 CH 12

FF 11 GE 13 KO 15 KK 15

LeP 37 SK 2 AsP – ZK 3

KaP – AW 6 GS 7 INI 13+1W6

Schip 3

Sozialstatus: Niederadel (Ritter)

Sonderfertigkeiten: Anführer, Belastungsgewöhnung I-II, Finte I, Heraldik, Kampfreflexe I, Parade verbessern, Schildspalter, Wuchtschlag I-II

Sprachen: Garethi III, Oloarkh I

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Adelig I, Hohe Lebenskraft II

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Prinzipientreue I (Räuberehre, Schutz der eigenen Leute, Ritterlichkeit unter schweren Umständen)

Kampftechniken: Dolche 10, Raufen 10, Schilde 14, Schwerter 15

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

Dolch: AT 11 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

Langschrift: AT 16 PA 9 TP 1W6+4 RW mittel

Langschrift und Holzschilde: AT 16 PA 11 TP 1W6+4 RW mittel

Holzschilde: AT 11 PA 11 TP 1W6 RW kurz

RS/BE 6 / 1 (Plattenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstung bereits eingerechnet)

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 12, Kraftakt 8, Reiten 14, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 7, Verbergen 6

Gesellschaft: Einschüchtern 7, Etikette 6, Menschenkenntnis 7, Überreden 4, Willenskraft 12

Natur: Orientierung 4, Tierkunde 7

Wissen: Kriegskunst 7, Rechtskunde 4

Handwerk: Handel 2

Ausrüstung: Plattenrüstung, Holzschilde mit Wappen, Langschrift, Streitross

Kampfverhalten: Darian kämpft ehrenhaft, er versucht nicht um jeden Preis, seinen Gegner zu töten, sondern ihn zur Aufgabe zu bewegen. Er greift keine unbewaffneten oder am Boden liegende Gegner an.

Flucht: Darian flieht nicht, sondern ergibt sich nach Verlust von 75 % seiner LeP.

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger



und Ordnung zu streiten. Sein Herr fiel unter dem Schwert eines Kriegsfürsten der Wildermark und Darian wurde wieder und wieder zu Taten gezwungen, die er nur schwerlich mit seinen Prinzipien als Ritter in Einklang bringen konnte – dabei ging es selten um sein eigenes Leben, welches er nach dem Tode seines Herrn nur zu gern in die Waagschale des Schicksals geworfen hätte – sondern um das seiner Schutzbefohlenen. Immerzu musste er im Angesicht des Krieges Entscheidungen treffen, die ihn schrittweise in die Gesetzlosigkeit trieben. Dennoch versuchte er stets, so ehrenhaft wie möglich zu agieren. Seinem verstorbenen Lehnsherrn leistete Darian zwei Schwüre: dessen Bastaradtochter Ganshild (siehe Seite 29) zu schützen und niemals dem Haus Rabenmund zu

dienen. Letzteres beherrscht nun die Rommilyser Mark, jenes Land, das an die Stelle Darpatiens trat. Darian hielt Wort und wurde zu einem Raubritter, obwohl er wusste, dass sein bisheriges Leben dadurch zu Ende war. Er konnte nicht mehr zurück und nahm sein Schicksal schließlich an.

Nun führt er eine kleine Schar Räuber an, die zwischen Greifenfurt und Weiden an den Hängen des Finsterkamms ihr Glück suchen. Das Leben seiner „Männer“ geht ihm über sein eigenes.

Darstellung im Spiel: Sitz gerade, sprich auch in kritischen Situationen ruhig, wechsele in deiner Wortwahl zwischen Räuberhauptmann und Ritter, wobei der Ritter überwiegt

Das Abenteuer beginnt ... in einer Taverne

Was genau die Helden in das Gasthaus *Vier Buchen* vorgeschlagen hat, solltest du mit deiner Spielrunde kurz besprechen oder als Episode in eine bereits laufende Kampagne einbauen. Vielleicht sind die Helden auf dem Weg nach Norden auf einem Pilgerzug nach Donnerbach, oder auf Reisen, um Familienangehörige in Gashok oder Trallop zu besuchen. Vielleicht kommen sie aber auch aus dem Norden und sind unterwegs in die Stadt Greifenfurt oder in die Nachbarprovinz Garetien.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dunkle Wolken dräuen über den noch immer schneebedeckten Gipfeln des Finsterkamms im Nordwesten. Immer wieder dringt finsternes Gelichter von den Hängen der schroffen Berge hinab in die Finsterwacht: jene westlichen Ländereien der Markgrafschaft Greifenfurt und des Herzogtums Weiden, die als Schild des Reiches über die inneren Provinzen des Mittelreiches wachen. Immer wieder stoßen Orks in die von vielen Kämpfen gebeutelten Provinzen vor, aber auch Raubritter und Straßenräuber treiben in den Wäldern am Fuß der Berge ihr Unwesen. Von alldem ist hier im sonnenlichtdurchfluteten Innenhof des Gasthofs Vier Buchen jedoch nichts zu spüren! Die raue Einfachheit und die tiefgründige Schönheit der Landschaft laden zum Verweilen ein. So habt ihr euch an einem Tisch mit anderen Wanderern im Landgasthof am Markenstag zusammengesetzt, um über das Woher? und Wohin? und Geschichten aus der Ferne zu plaudern, während ihr euch bei einem Mittagsmahl stärkt und euch die wärmenden Strahlen der Praiosscheibe bei frühlingshaftem Wetter ins Gesicht scheinen lasst.

Verkehrsweg, der von Greifenfurt über Hundsgrab bis nach Nordhag in der Weidener Grafschaft Heldentruz führt. Wo die Straße aus der Baronie Dergelstein von Osten auf den Markenstag trifft, liegt östlich der Straße dieser Drei-Seit-Hof mit Scheune und Stall, dessen Untergeschoss aus Bruchsteinen besteht, während das Obergeschoß aus Holz errichtet wurde. Stall und Scheune liegen rechts und links des Haupthauses. Der gesamte Hof wird von einer zwei Schritt hohen Wehrmauer aus Bruchsteinen umgeben, die nur zum Markenstag hin von einem doppelflügeligen Tor mit Torbogen durchbrochen wird. Das Haus verfügt über zwölf Betten, davon sechs im Schlafsaal. Gegen einen kleinen Aufpreis stehen auch jeweils zwei Einzel- und zwei Doppelzimmer zur Verfügung.

Namen in der Markgrafschaft

Für den Fall, dass du einige Namen improvisieren musst, z. B. für die Mitglieder der Räuberbande oder die Leute des Barons von Beldenhag, so kannst du dich an der folgenden Liste orientieren, die einige in der Markgrafschaft typische Namen enthält:

Greifenfurter Frauennamen: Gertraudis, Heiltraudis, Trautlinde, Treugunde, Yadwiga

Greifenfurter Männernamen: Arngrimm, Emmeran, Genzmer, Gerbald, Greifwin, Raulwin

Für beide Geschlechter sind in der gesamten Markgrafschaft auch Abwandlungen von Praios und Peraine sowie Namen, die sich auf die Sonne als Symbol des Götterfürsten beziehen, weit verbreitet, wie z. B. (w) Praiholde, Perainlieb oder Sonnentraud bzw. (m) Praiodan, Perainor oder Sonnward.

Das Vier Buchen

Das Landgasthaus *Vier Buchen* (Q3/P3/S12) ist eines der Gasthäuser am Markenstag, einem wichtigen

Die Bediensteten des Landgasthauses

Das Wirtsehepaar **Raulwin Hullheimer** (52, einbeinig, hat sein Bein bei der Belagerung von Greifenfurt verloren, verbittert, „Das war ein schlimmer Winter, damals“, hält sich immer an seinem Stock fest, auch im Sitzen; Willenskraft 5 (12/13/13), SK 1) und **Elwene Hullheimer** (49, rosiges Pausbacken, Haube und Dutt, wischt sich ständig die Hände an der Schürze ab; Willenskraft 4 (13/12/13), SK 1) hat mit dem Landgasthof ein gutes Auskommen.

Zur Hand geht ihnen die Magd **Jette** (19, blond schüchtern; Willenskraft 3 (11/13/12), SK 1). Sie ist die Tochter von Ludilla, der Köchin von Gerbald von Irmenburg, Isellas Stiefvater. Falls die Helden sie gezielt bedrängen, wozu sie zu diesem Zeitpunkt keinen Grund haben sollten, wird sie die Affäre verraten und weiß, dass diese erst nach dem Tod Peraidanes begann.

Der Knecht **Sonnfried** (25, braune Haare, eilfertig aber zurückgeblieben; Kraftakt 7 (13/13/13), Willenskraft 0 (11/12/12), SK 0), repariert an der Scheune die Schäden des Winters.

Kriegsgeschichten

Raulwin gibt heldenhaften Gästen gerne Kriegsgeschichten über die Belagerung von Greifenfurt 1013 BF zum Besten. Damals umzingelten Orks die Stadt und zerstörten schließlich mit Dämonenmacht die Mauern. In der Bresche konnten sie jedoch zurückgeschlagen werden. Der Wirt gehörte zu den Verteidigern. Gerne sagt er „Ich habe mein Bein in der Bresche gelassen, die Schwarzpelze aber noch viel mehr!“. In seinen Erzählungen betont Raulwin, wie götterlästerlich, grausam und verschlagen die Orks sind.

Herr Wirt, was bietet Eure Küche?

Das *Vier Buchen* hat einige lokale Spezialitäten wie den Dergelsteiner Zwetschg als Wein oder (kräftigen) Brannt aus der Nachbarbaronie, Quasten- oder Eslamsbräu (Bier), sowie Greifenberger Sauertöpfchen oder Schwarzberger Praioströpfchen (Liköressig) zu bieten. Wie in manchen Gasthäusern der Markgrafschaft üblich, wird auch im *Vier Buchen* ein so genannter „Forellenkasten“ unterhalten, ein aus Holz gefertigter Behälter, in dem lebende Forellen gehalten werden, die regelmäßig mit frischem Brunnenwasser versorgt werden. So ist frischer Fisch jederzeit verfügbar (so lange der Vorrat reicht). Zur Orientierung und Vertiefung des regionalen Flairs findest du einige Preise auf der Speisekarte.

Geschichten aus der Finsterwacht

Bevor die Junkerstochter **Isella** den Landgasthof erreicht, solltest du den Helden die Gelegenheit geben, sich gegenseitig ein wenig kennen zu lernen. Dabei kannst du den Wirt Raulwin und seine Geschichten aus dem Orkkrieg benutzen, um das Gespräch mal in diese und mal in jene Richtung zu dirigieren, damit auch stillere Spieler eingebunden werden. Es bietet sich an dieser Stelle auch an, das Thema *Räuber im Lichthag*

Speisekarte des Vier Buchen

Getränke & Speisen

	Preis
Bier, Krug	8 K
Quasten- oder Eslamsbräu	11 K
Branntwein, Becherchen	5 H
(Bergtau: klarer, frischwürziger Brannt aus Korn und Schneestolzzwiebeln)	
Kräutertee, Becher	6 K
Darpatischer Landwein, Becher	3 H
Wasser, Krug	2 K
Obstwein, Becher	2 H
Greifenberger Sauertöpfchen (Liköressig)	8 H
Schwarzberger Praioströpfchen (Liköressig)	8 H
Wein (Rot und Weiß, häufig mit Salbei, Flieder oder Rosmarin gewürzt), Becher	7 H
Dergelsteiner Zwetschg als Brannt	7 H
Dergelsteiner Zwetschg als Wein	6 H
Brotmahlzeit mit Greifenfurter Katenkäse (Ziegenkäse mit Kräutern)	5 H
Fleischgericht (Lamm, Huhn)	8 H
Fischgericht (Forelle)	6 H
Gemüseintopf (Kohl, Buchweizengrütze)	4 H

schon einmal anzusprechen. Dies könnte später die Motivation der Helden unterstützen, der Junkerstochter zu helfen. Raulwin könnte beispielsweise von einem fahrenden Händler, dem *alten Arngrimm*, erzählen, der auf seiner Reise von Nordhag nach Greifenfurt in der Nachbarbaronie Finsterrode von einem Raubritter und anderen umtriebigen Schurken (‘Sogar ein Ork war dabei!’) überfallen wurde und ihm davon berichtet hat. „Aber so kräftige junge Recken wie ihr brauchen sich vor ein paar Räubern wohl nicht zu fürchten, nicht wahr?“

• Wenn die Helden durch die Geschichten selbst schon motiviert sind, gegen die Räuber vorzugehen, weist Raulwin ihnen grob die Richtung. Du kannst Raulwin den Helden auch Freigetränke dafür anbieten lassen, dass sie den Ork zur Strecke bringen. Dann läuft ihnen Isella direkt beim Aufbruch oder ihrer Planung in die Arme..

Eine Maid in Nöten

Isellas Flucht aus der Gefangenschaft der Räuber blieb nicht unbemerkt. Darian schickte ihr zwei wildniskundige Verfolger hinterher (**Leuwald** und einen **Goblin**, den alle nur *Rosthaar* nennen, siehe Seite 29). Die beiden kehren jedoch um, sobald Isella die Sicherheit des Landgasthofs erreicht hat.

Probe auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen) +1

- ❖ Misslungen: Der Held lässt es sich im Gasthof gutgehen und bemerkt nichts Ungewöhnliches.
- ❖ 1 QS: Der Held hört näherkommende Geräusch aus Richtung der Straße.
- ❖ 2 QS+: Der Held hört schnelle Laufschrirte auf der Straße, die sich aus Richtung Norden nähern.

Die Straße ist vom Innenhof aus nicht einsehbar bzw. wird von der Mauer verdeckt. Sollte keinem der Helden die Probe gelingen, so kannst du Isella auch durch die Wirtin einen entsprechenden Auftritt verschaffen, die mit dem Ausruf „Euer Wohlgeboren!“ ein Tablett mit der nächsten Runde für die Helden auf der Schwelle zum Haupthaus fallen lässt, als sie Isella erblickt.

Isellas Ankunft

Die junge Ritterin erreicht den Hof im Laufschrirrt, noch bevor einer der Helden selbst auf die Straße laufen kann, und lehnt sich rücklings und schwer atmend an einen der Torflügel. Einmal blickt sie sich nach ihren Verfolgern um, bevor sie schließlich der Helden und der Wirtsleute gewahr wird. Nach kurzem Innehalten fasst sie ihren neuen Plan – die Helden für die Lösung ihres Problems anzuheuern.

Die junge Frau (eine Beschreibung findest du im Abschnitt **Zwischen Licht und Schatten** auf Seite 8) trägt Jagdkleidung in Grün- und Brauntönen, ihr Haar ist durcheinander und sie ist außer Atem. Eine gelungene Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* +1 lässt außerdem erkennen, dass ihre Kleidung dreckig und an zwei Stellen aufgerissen ist, so als hätte sie sich durchs Unterholz geschlagen. Einige Kletten haben sich an ihrem Rücken verfangen. An ihrem Gürtel trägt sie die leere Scheide eines Messer oder Dolches und an ihren

Stiefeln und ihren Handgelenken sind Scheuerstellen zu sehen, die darauf schließen lassen, dass sie gefesselt war.

• Sollten die Helden an Isellas Aussagen zweifeln, kannst du den Abschnitt **Glaube ich ihr?** auf Seite 14 zurate ziehen.

Was ist geschehen?

Folgendes kann Isella (teilweise erst auf Nachfrage) berichten:

- ❖ Ihr Name ist Isella von Altnardesfeld-Schroffenstein. Sie ist die Tochter des Junkers von Sonnenfeld, was die Wirtsleute bestätigen können. (Sie geht auf die Schnelle nicht näher darauf ein, dass sie die eigentliche Erbin ist und ihr Stiefvater nur die Aufgaben eines Vogtes wahrnimmt, die Wirtsleute wissen es aber.)
- ❖ Sie wurde am gestrigen Tage von einem Raubritter und seinen Schergen bei einem Jagdausflug gefangen genommen, diese wollten ein Lösegeld von ihrem Vater erpressen. Dabei beklagt Isella bei

Rondra, dass sie sich wenig ritterlich ergeben hat, statt zu kämpfen.

- ❖ Sie wurde in einer Klosterruine gefangen gehalten, doch in den Morgenstunden konnte sie sich befreien und durch eine Spalte in der Mauer entkommen.
- ❖ Die Spießgesellen verstecken sich in der Ruine der alten Klosterburg, etwa drei Wegstunden (10 Meilen) von hier, jenseits des Beldenbachs, wenn man den kürzesten Weg nimmt.
- ❖ Unter dem halben Dutzend Räufern befindet sich sogar ein Ork. (Sofort lässt der Wirt wilde Schimpftiraden und Verunglimpfungen vom Stapel, was die Helden unter Umständen daran erinnert, dass Orks in der Markgrafschaft besonders schlecht gelitten sind und die Kollaboration mit ihnen äußerst hart bestraft wird.)
- ❖ Da ihre Flucht bemerkt wurde, werden die Schurken nun sicher Reißaus nehmen, denn sie müssen damit rechnen, dass sie mit Verstärkung, z. B. den Männern des Barons, zurückkommen wird.
- ❖ Zunächst den Baron zu informieren, würde sicherlich zu viel Zeit kosten. Bis dahin sind die Schurken längst über den Finsterkamm.
- ❖ Sie bittet die Helden, ihr zu helfen und verspricht eine reiche/angemessene Belohnung durch ihren Vater, wobei sie sich durchaus zu Zugeständnissen hinreißen lässt.

Für nicht mal einen Tag Arbeit sollten für die meisten Helden 5 Silbertaler schon eine ausreichende Summe sein. Schwertgesellen, Krieger und Rondrageweihte helfen vielleicht auch gerne allein des Ruhmes und der Ehre wegen. Helden, die ausgesprochen autoritätsgläubig sind, könnten sich aus Pflichtgefühl berufen fühlen, der Junkerstochter zu helfen. Die Wirtsleute werden auf jeden Fall ihren Knecht Sonnenfried losschicken, um den Baron zu informieren. Raulwin schickt Elwene ins Haus, wo über dem Kamin noch sein schartiges Kurzschrirrt und sein alter Holzschild hängen. Er übereicht Isella Schrirrt und Schild in der Hoffnung, dass sie sich noch einmal im Kampf gegen Orks bewähren.

Verfolgt die Verfolger!

Wenn die Helden kurz nach Isellas Ankunft einen Blick auf die Straße und das Umland werfen, können sie bei einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* +1 Isellas Verfolger bei der Flucht beobachten.

Probe auf Sinnesschärfe (Suchen) +1

- ❖ 1 QS: Der Held sieht, dass jemand oder etwas in 300 Schrirrt Entfernung gerade westlich der Straße in den Wald verschwindet.
- ❖ 2 QS: Der Held kann erkennen, dass es zwei Gestalten sind, die fliehen.
- ❖ 3 QS+: Der Held bemerkt, dass eine der Gestalten deutlich kleiner ist, nur etwa so groß wie ein Kind.

Sollten die Helden über Mittel und Wege verfügen, die Fliehenden schnell einzuholen, dann kannst du für eine Verfolgung durch den Wald die Regeln für Verfolgungsjagden (siehe **Regelwerk** auf Seite 349) benutzen. Die Sonderfertigkeiten Geländekunde, Waldkundig und passende Ortskenntnis (etwa Wälder bei Beldenheim) erleichtern in diesem Fall die Proben auf *Körperbeherrschung* um jeweils +1. Proben auf das Talent *Fliegen* profitieren nicht von diesen Sonderfertigkeiten.

Hinterher!

Wenn du die Verfolgungsjagd etwas abwechslungsreicher gestalten möchtest, kannst du einige der Erfolgsproben auf *Körperbeherrschung* stattdessen auch durch *Orientierung*, *Klettern* und *Wildnisleben* ergänzen, um die Bewegung durch das Unterholz auszugestalten. In Abhängigkeit der Geschwindigkeit der Helden und der Zeit, die sie benötigen, um zu dem Ort zu gelangen, wo Isellas Verfolger verschwunden sind, sollten die Fliehenden einen Vorsprung von mindestens 50 Schritt oder mehr haben.

Die Werte der Gesetzlosen (es handelt sich um Leuwald und den Goblin Rosthaar) findest du auf den Seiten 28 und 29. Auch wenn die Helden den beiden Räubern im Wald nah genug kommen, kannst du diese Regeln verwenden. Können die Helden Isellas Verfolger stellen, so werden diese versuchen zu fliehen, um die anderen zu warnen (siehe dazu Seite 30). Wenn die Helden sie mit einer erfolgreichen Vergleichsprobe auf *Einschüchtern* (*Verhör*) gegen *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) Verhören, können sie nur berichten, dass ihr Anführer – Darian – sie aussandte, die Gefangene wieder einzufangen. Sie erinnern sich, dass die junge Frau arglos in ihr Lager stolperte. Von Isellas Plan und ihrem Angebot an Darian haben sie nichts mitbekommen. Den Aufbau der Burg kennen sie aber natürlich (siehe Seite 23), außerdem ist ihnen die Existenz des alten Fluchttunnels, nicht aber die Lage seines Ausgangs am Fuße des Hügels bekannt.

„Glaube ich ihr?“

Obwohl diese Art des Einstiegs unter Zeitdruck die Helden schnell und ohne viel Nachfragen motivieren soll, der jungen Ritterin zu helfen und die Räuber zu stellen, kann es natürlich vorkommen, dass einem Spieler die Sache komisch vorkommt oder er Verdacht schöpft und seine Vermutung gerne mit dem Einsatz des Talents *Menschenkenntnis* oder Hellsichtmagie überprüfen möchte.

Profane Methoden

Wenn ein Spieler seinem Verdacht mit einer Probe auf *Menschenkenntnis* (*Lügen durchschauen*) nachgehen möchte, dann kommt es zu einer Vergleichsprobe auf Überreden gegen *Menschenkenntnis*. Isella ist hier die aktive Partei, der Held die passive. Die Probe der Ritterin wird auf MU/IN/CH: 14/13/13 gewürfelt, sie verfügt über einen FW von 7 im Talent Überreden. Außerdem verfügt sie wie auch die Helden über Schicksalspunkte.

Netto-QS der Vergleichsprobe

- ❖ Misslungen: Der Held ist getäuscht
- ❖ 1 QS: Der Held ist sich nicht sicher, ob Isella die volle Wahrheit sagt.
- ❖ 2 QS: Der Held zweifelt an Isellas Aufrichtigkeit
- ❖ 3 QS+: Der Held ist sich sicher, dass Isella ihn belogen hat.

Magische Methoden

Wenn ein Spieler seinen Verdacht mit Hellsichts- oder Einflussmagie überprüfen möchte, so könnte er dazu auf die Zauber BLICK IN DIE GEDANKEN oder RESPONDAMI zurückgreifen. Ein erfolgreicher BLICK IN DIE GEDANKEN gegen Isellas Seelenkraft von 1 enthüllt kurze Eindrücke ihrer Gefangenschaft, ihrer Flucht durch die Wälder des Lichthag, die Ruine, das Gesicht des Raubritters, einen Ork sowie Gedanken an die Bestrafung der Gesetzlosen durch den Strick, bevor sie entkommen können. Alles in allem steht sie auch sehr unter Zeitdruck, denn sollten die Räuber entkommen, wird sie nie wissen, wann diese Sache noch einmal ans Licht kommt.

Sollte Isella den Zauber bemerken, wird sie versuchen, ihre Gedanken in solche Bahnen zu lenken, die ihrer Sache dienlich sind. Auf ihren Stiefvater angesprochen, werden sich auch Isellas Vorwürfe in die Gedanken mischen.

Der Einsatz des Zaubers RESPONDAMI sollte wohl überlegt sein, denn es würde sicherlich nicht der gebührenden Verhaltensweise gegenüber einer Adligen entsprechen, sie gegen ihren Willen zu verzaubern. Auch die Wirtsleute werden sich in seinem solchen Fall gegen den entsprechenden Helden aussprechen und den Baron darüber informieren. Sollte der Zauber gelingen, so können die Helden natürlich schon hier und jetzt die Wahrheit im Rahmen der erreichten QS herausfinden. In diesem Fall bleiben dennoch eine Räuberbande, die sich in einer Ruine versteckt hält, und eine Belohnung, die sicher trotzdem für sie gezahlt wird. Und wer weiß, was die Bande sonst noch alles gehortet hat?

Karmale Methoden

Auch Geweihte haben ihre Möglichkeiten, um jemanden zum Reden zu bringen und die Wahrheit herauszufinden. Isella wird zögern, dann aber auch einen Meineid schwören oder versuchen, den EIDSEGEN so zu formulieren, dass nichts auffliegt. Schließlich wird sie sich in ihrer Situation aber auch gegen die Götter stellen und versuchen, sich mit *Willenskraft* gegen den Eid zu wehren. Die Liturgie WAHRHEIT jedoch wird mit den richtigen Fragen die selbige ans Licht bringen. Die Situation ist hier jedoch ähnlich wie beim RESPONDAMI. Allein der Vorschlag, die Liturgie einzusetzen, ist ein Vorwurf. Isella wird sich auf jeden Fall dagegen wehren.

Im Wald, da sind die Räuber

Der Weg vom Landgasthof zur Ruine der alten Klosterburg wird etwa 3 Stunden in Anspruch nehmen und die Helden fast 10 Meilen vom Markensstieg wegführen. Isella hat nicht den kürzesten Weg zum Landgasthof genommen, da sie anfangs eher kopf- und ziellos durch die Wildnis irrte und versuchte, ihre Verfolger abzuschütteln. Geht es nach ihr, so war es wohl Praios' Wille, dass sie auf den Markensstieg und damit auf die Helden getroffen ist. Sie schlägt den Helden vor, möglichst schnell aufzubrechen, um die Räuber abzufangen, bevor sie fliehen können, und vielleicht sogar Isellas Verfolger zu überholen. Wenn deine Helden Spaß am Würfeln haben, aber bei einigen Herausforderungen des Abenteuers Isellas Hilfe brauchen, sind ihre Werte auf Seite 10 zu finden.

Isellas Wegbeschreibung

Isella kennt sich hinreichend gut in den Wäldern aus, um den Helden eine grobe Beschreibung der Gegend und des Weges zur Klosterruine zu geben:

- Zunächst wird sie die Helden etwa eine Wegstunde in Richtung Nordwesten zum **Kahlen Emmeran** führen, einer Felsformation, an der sie sich orientieren will.
- Von dort aus geht es weiter in Richtung Westen, wofür Isella sich nach dem **Finsterhaupt** richtet, einem Gipfel des Finsterkamms in der Nachbarbaronie Nebelstein.
- Dann muss allerdings bald der **Beldenbach** überwunden werden, der gegenwärtig zur Frühjahrsschneesmelze viel Wasser führt. Isella selbst hat den Gebirgsbach bei den **Ruinen von**

Eberhag überquert, einem Weiler, der seit dem Orkensturm verlassen ist, wo es eine kleine Brücke gibt, die man vorsichtig passieren kann, was aber deutlich mehr Zeit – etwa eine knappe Stunde – kosten würde.

- Kurz vor der Grenze zur Baronie Finsterrode erhebt sich die **Ruine der Klosterburg** auf einem steilen Hügel.

Die Reise nicht ausspielen?

Wenn du den Weg durch die Wildnis nicht detailliert ausspielen möchtest, weil du vielleicht nur wenig Zeit hast und dich auf die Konfrontation mit Darian und seinen Männern konzentrieren möchtest, weil kein wildniskundiger Held in der Heldengruppe ist, der in den Wäldern des Lichthags mit seinen Fähigkeiten glänzen könnte, oder weil eine Wildnis-Reise nur einen mäßigen Unterhaltungswert für dich und deine Spieler bietet, dann kannst du die Episode in der Wildnis natürlich auch stark abkürzen. Orientiere dich an Isellas Wegbeschreibung und handle den Weg zur Ruine durch ein paar einfache Sätze ab. In diesem Fall kannst du mit dem Abenteuer bei der Ruine (im Abschnitt **Die Ruine der Klosterburg** auf Seite 22) fortfahren.

Spurensuche

Wenn die Helden nach Spuren suchen wollen, so können sie auf dem Hügel jenseits der Straße, an der Stelle, an der Isella aus dem Wald gelaufen kam, tatsächlich fündig werden. Eine gelungene Probe auf *Fährtsuchen* (humanoide Spuren) +1 (Geländekunde Waldkundig erleichtert die Probe zusätzlich um 1) offenbart,

dass hier vor kurzer Zeit mehrere Personen anwesend waren, die alle aus dem Wald kamen. Eine der Personen lief den Hügel hinab zur Straße, die anderen blieben hier und kehrten um. Um den Spuren weiter zu folgen, verwende den Abschnitt **Auf der Fährte**.

Es steht den Helden frei, sich an den Spuren von Isellas Verfolgern zu orientieren oder sich von ihr durch die Wälder des Lichthags führen zu lassen. Folgen die Helden Isellas Vorschlag, werden sie allerdings das Revier einer Rote Wildschweine durchqueren, wofür du die optionale Szene **Revierstreitigkeiten** (siehe Seite 19) nutzen kannst.

Auf der Fährte

Auf dem Weg zur Ruine der Klosterburg haben die Helden die Möglichkeit, anhand der Fährten von



Isellas Verfolgern einiges über diese zu lernen. Sie können außerdem – so sie eine Abkürzung nehmen und sich beeilen – die Schurken überholen und vor ihnen an der Ruine ankommen. In diesem Fall sind die Wachen an der Ruine nicht vorgewarnt, denn sie können noch nicht wissen, dass Isella ihren Häschern entwischt und mit Verstärkung auf dem Rückweg ist.

Zudem haben die Helden auch die Möglichkeit, Isellas Verfolgern den Weg abzuschneiden und sie abzufangen, bevor diese die Ruine erreichen. So müssen sie sich im Finale einer geringeren Anzahl von Gegnern stellen, was nicht nur ihre Chancen auf einen Sieg in einer bewaffneten Auseinandersetzung erhöhen, sondern auch ihre Verhandlungsposition stärken würde, sollten sie sich für eine diplomatische Lösung entscheiden.

Sollten die Helden Isellas Verfolger stellen, werden diese versuchen zu entkommen, um die anderen Mitglieder der Bande zu warnen (siehe dazu Seite 30). Wenn die Helden sie mit einer erfolgreichen Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Verhör)* gegen *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* Verhören, können sie nur berichten, dass ihr Anführer – Darian – sie aussandte, die Gefangene wieder einzufangen. Sie erinnern sich, dass die junge Frau arglos in ihr Lager stolperte. Von Isellas Plan und ihrem Angebot an Darian haben sie nichts mitbekommen. Den Aufbau der Burg kennen sie aber natürlich (siehe Seite 23), außerdem ist ihnen die Existenz des alten Fluchttunnels, nicht aber die Lage seines Ausgangs am Fuße des Hügels bekannt.

Die Spur der Schurken

Um auf der Spur von Isellas Verfolgern zu bleiben, können die Helden auf dem Weg zum Kahlen Emmeran eine Sammelprobe auf *Fährstensuchen (humanoide Spuren)* +1, 15 Minuten, ablegen. Die Sonderfertigkeit *Geländekunde Waldkundig* erleichtert diese Proben jeweils um 1. Jeder einzelne Versuch der Sammelprobe kann anhand der erzielten QS für sich genommen zusätzliche Informationen liefern.

Probe auf *Fährstensuchen (humanoide Spuren)* +1

- ❖ **Misslungen:** Der Fährtensucher verliert die Spur immer wieder aus den Augen und vergeudet wertvolle Zeit. Isella wird nicht müde, ihn darauf hinzuweisen, denn schließlich kennt sie den Weg zur Ruine.
- ❖ **1 QS:** Es gelingt dem Helden, die Spuren zu verfolgen, die QS wird zum Gesamtergebnis der Sammelprobe hinzuaddiert.
- ❖ **2 QS:** Es gelingt dem Helden, die Spuren zu verfolgen, die QS werden zum Gesamtergebnis der Sammelprobe hinzuaddiert. Zusätzlich erkennt der Fährtenleser, dass die Spuren von zwei Personen stammen, von denen eine deutlich schwerer ist als die andere. Die leichtere Person trägt kein Schuhwerk.
- ❖ **3 QS+:** Es gelingt dem Helden, die Spuren zu verfolgen, die QS werden zum Gesamtergebnis der Sammelprobe hinzuaddiert. Zusätzlich entdeckt der Fährtenleser von Zeit zu Zeit rote Haarbüschel, die darauf hinweisen, dass es sich bei der leichteren Person um einen Goblin handelt.

Ist die Sammelprobe erfolgreich, können die Helden nicht nur der Spur der Räuber folgen, sondern überdies aus den Spuren weitere Rückschlüsse auf die beiden Schurken ziehen.

- ❖ **6 QS:** Bis zum Kahlen Emmeran gleicht der Pfad der Schurken dem Weg, den Isella vorschlägt. Doch an der steilen Felsformation biegen die Spuren nicht so weit nach Westen ab, wie Isella vorschlägt, sondern führen weiter in nordwestliche Richtung.
- ❖ **10 QS:** Die beiden Gesetzlosen sind mit der Wildnis vertraut, sie scheinen auch die Gegend recht gut zu kennen. Sie halten die Richtung sehr konstant und machen Umwege nur dort, wo die Landschaft dies erfordert. Es hat sicher einen guten Grund, warum zwei erfahrene Waldläufer nicht den direkten Weg genommen haben, den Isella vorschlägt.



Wenn die Helden bis zum Kahlen Emmeran Isellas Wegbeschreibung gefolgt sind, aber sich bei der charakteristischen Felsformation doch noch einmal nach Spuren umsehen wollen, erfordert dies eine Probe auf *Fährten-suchen (humanoide Spuren)*. Die Sonderfertigkeit Geländekunde Waldkundig erleichtert diese Probe um 1.

Probe am Kahlen Emmeran auf *Fährten-suchen (humanoide Spuren)*

- ❖ Misslungen: Der Fährtensucher findet zwar hier und dort Spuren von Waldtieren, die Spuren der Räuber findet er jedoch nicht und vergeudet wertvolle Zeit, worauf Isella ihn immer wieder hinweist.
- ❖ 1 QS: Die Spuren führen von hier aus nicht nach Westen, sondern in nordwestliche Richtung.
- ❖ 2 QS: Die Spuren stammen von zwei Personen, von denen eine deutlich schwerer ist als die andere. Die leichtere Person trägt kein Schuhwerk. (falls die Helden dies nicht bereits wissen)
- ❖ 3 QS+: Rote Haarbüschel weisen darauf hin, dass es sich bei der leichteren Person um einen Goblin handelt. (falls die Helden dies nicht bereits wissen)

Wohin denn nun?

Die Helden stehen nun, sofern sie die Informationen aus dem Abschnitt Die Spur der Schurken haben, an einem Scheideweg. Isella kann, darauf angesprochen, sagen, dass in der Richtung, in die die Schurken gegangen sind, der alte Weiler Eberhag liegt, der im Orkkrieg verlassen wurde. Heute erheben sich dort nur noch die Ruinen einiger Häuser sowie die Reste einer kleinen Brücke über den Beldenbach. Dort hat auch sie den Bach auf ihrer Flucht überquert. Es handelt sich dabei allerdings um einen Umweg. Wenn man sich vom Kahlen Emmeran aus am Finsterhaupt orientiert und Richtung Westen hält, dann erreicht man die Ruine schneller. Das wäre eine

Möglichkeit, Isellas Verfolger vielleicht zu überholen. Wissen die Helden aber, dass die Räuber sich sowohl in dieser Gegend wie auch in der Wildnis gut auskennen, können sie aus den Spuren schließen, dass die beiden Häscher bewusst einen Umweg gewählt haben und dass es dafür einen Grund geben muss.

Wann sind wir endlich da?

Um festzustellen, wann die Helden bei der Ruine ankommen, kannst du dich am folgenden abstrakten Zeit-Verwaltungssystem orientieren. Summiere einfach die Zeiteinheiten (ZE) für die einzelnen Szenen und vergleiche sie mit den 15 Zeiteinheiten, die Isellas Verfolger benötigen, um die Ruine zu erreichen. Benötigen die Helden weniger als 15 Zeiteinheiten, so kommen sie vor diesen dort an, benötigen sie ebenso viele oder mehr, dann erreichen sie die Ruine mehr oder weniger zeitgleich mit bzw. nach den Schurken. In der Spalte **Position der Räuber** kannst du ablesen, innerhalb welcher Zeiteinheiten die Räuber sich auf dem entsprechenden Wegstück befinden.

Je nachdem, wie sehr sich die Helden beeilen, kannst du bei einigen Szenen selbst entscheiden, wie viele Zeiteinheiten die Helden jeweils benötigen. Gehe davon aus, dass eine ZE etwa 15 Minuten entspricht. Wenn die Helden also z. B. direkt nach Isellas Ankunft im *Vier Buchen* aufbrechen, dann solltest du 0 Zeiteinheiten veranschlagen, wenn sie erst noch ihre Ausrüstung zusammenstellen und sich von den Hullheimers mit Proviant ausstatten lassen, dann kannst du guten Gewissens 1-2 Zeiteinheiten notieren.

• Wenn die Helden den Spuren der Räuber folgen und du dieses aufgeführte Zeiteinheitensystem verwendest, kannst du für jeden Wegabschnitt, auf dem die Helden nach den Spuren der Räuber suchen, ob erfolgreich oder nicht, 1 ZE zusätzlich addieren.

Szene	Zeiteinheiten (ZE)	Position der Räuber
Aufbruch aus dem Vier Buchen	0-2	
Unterwegs zum kahlen Emmeran	4-5	1-4
Vom Kahlen Emmeran zum Beldenbach	4	
Kampf mit den Wildschweinen oder ähnliches	1-2	
Auf der Suche nach einem Oger	0-1	
Überquerung des Beldenbachs:		
Alternative Flussüberquerung	0-2	
Über die Steine Springen	0	
Über den Baum balancieren	1	
Eine Furt finden und einfach Augen zu und durch	2	
Evtl. Wundversorgung nach einem Unfall oder Kampf	1	
Vom Beldenbach bis zur Ruine	4-5	
Vom Kahlen Emmeran nach Eberhag	6	5-10
Von Eberhag zur Ruine	5	11-15

Tageszeiten

Optionaler Inhalt

Wenn du die Tageszeit ein wenig genauer festlegen möchtest, z. B. weil die Helden mit dem Sturm auf die Burg warten wollen, bis es dunkel ist, dann kannst du grob davon ausgehen, dass die Helden zur Mittagszeit, also irgendwann zwischen der zwölften und der ersten Stunde, im *Vier Buchen* waren, und dass jede Zeiteinheit in etwa einer Viertelstunde entspricht. Isellas Verfolger werden die Ruine also etwa um die vierte Stunde erreichen, wenn man davon ausgeht, dass sie ein Viertelstundenmaß nach der zwölften Stunde auf den Rückweg zur Ruine gemacht haben. Du kannst, wenn das besser zum Spielstil deiner Runde passt, auch auf Basis der Proben und Ideen deiner Spieler einfach dramaturgisch entscheiden, ob und wann die Schurken eingeholt werden.

In den Lichthag

Der Weg der Helden führt anfangs noch durch einen lichtdurchfluteten Wald von Schlehen und Ebereschen, immer wieder durchbrochen von Kohl- und Rübenfeldern. Weiter abseits der Straße wählt Isella mal einen kleinen Trampelpfad, mal einen Wildwechsel. Hochgewachsene, alte Buchen und Kastanien bestimmen die Landschaft. Der Boden wird gen Westen immer felsiger, hier und dort ragen von Farnen und Krüppelkiefern bewachsene Kalkfelsen aus dem Waldboden empor. Immer wieder drängt die junge Ritterin zur Eile und betont, wie schlecht sie von Darian und seinen Männern behandelt wurde, obwohl sie doch eine Adlige ist, dass die Schufte einen Ork in ihren Reihen haben und dass Gesetzlose, die mit den Schwarzpelzen gemeinsame Sache machen, nur ein Schicksal verdient haben: den Strick. Wenn du willst, kannst du hier erste Widersprüche in Isellas Aussagen einstreuen.

Der Kahle Emmeran

Der Kahle Emmeran ist eine schroffe Kalksteinformation, die sich steil aus den Wäldern des Lichthags erhebt, in seiner Nähe weichen die Laubbäume Nadelgehölzen wie Rotfichten und hohen Blautannen und das Unterholz wird dichter. Ein pflanzenkundiger Held kann hier mehr über die Geschichte des Landes herausfinden (die Sonderfertigkeit Geländekunde Waldkundig erleichtert die Probe um zusätzlich 1).

Probe auf Pflanzenkunde (Nutzpflanzen)

- 1 QS: Junge und alte Bäume in gleichmäßigen Mustern nebeneinander verraten, dass es hier einst Rodungen und Holzeinschlag gab. Die Gegend scheint seit einiger Zeit verlassen zu sein.
- 2 QS+: Einst war dieses Land dichter besiedelt, aber seit mehr als 20 Götterläufen holt sich der Wald das Land zurück. Junge Bäume und hohes Gras bedecken nun ehemalige Felder, Wiesen und Rodungen.



Der Kahle Emmeran liegt am Rand des Reviers einer Rotte Wildschweine, die hier im Frühjahr ihre Frischlinge aufziehen. Neben der Brücke über den Beldenbach ist dies ein weiterer Grund, warum Isellas Verfolger ab hier den langen Weg über Eberhag eingeschlagen haben, anstatt den direkten Weg zur Ruine der Klosterburg zu nehmen. Wenn die Helden die Spur der Räuber nicht die ganze Zeit über im Auge behalten haben (siehe Abschnitt **Auf der Fährte** Seite 15), dann kann ihnen hier dennoch mit einer gelungenen Probe auf das Talent *Fährtsensuchen (humanoide Spuren)* +1, auffallen, dass die Räuber hier weiterhin die Richtung halten, während Isella vorschlägt, sich am Finsterhaupt zu orientieren und den Weg nach Westen einzuschlagen.

Eberhag oder nicht Eberhag, das ist hier die Frage

Von dieser Stelle führt der Weg entweder direkt zum Beldenbach und damit durch das Revier einer Rotte von Wildschweinen oder über Eberhag zur Ruine der Klosterburg. Der Weg durch das Revier der Wildschweine ist die schnellere, aber gefährlichere Route, außerdem ist es ungewiss, wo und wie die Helden den Beldenbach überqueren können. Isella's Verfolger haben die Strecke über Eberhag gewählt, wo es eine einigermaßen sichere Brücke zur Überquerung des Baches gibt. Isella selbst weiß nichts von der Rotte.

Wenn die Helden sich für den kürzeren Weg entscheiden, kannst du die optionale Szene **Revierstreitigkeiten** und den Abschnitt **Der Beldenbach** zur Ausgestaltung des weiteren Weges durch den Lichthag benutzen, um den schnelleren Weg auch zu dem gefährlicheren zu machen. Wollen die Helden lieber auf Nummer sicher gehen, dann steht dir dazu der Abschnitt **Eberhag** zur Verfügung. Die optionale Szene **Ogerbeerenranke** kannst du auf beiden Wegen verwenden, ebenso kannst du die Reise durch die Wildnis natürlich mit eigenen Szenen noch viel ausführlicher gestalten.



Revierstreitigkeiten Optionaler Inhalt

Die folgende optionale Szene kannst du benutzen, um den Spielern eine erste Chance auf einen Kampf zu gewähren. Westlich vom Kahlen Emmeran werden sich die Helden in das Revier einer Schwarzwildrotte begeben, wenn sie den kurzen Weg zur Ruine wählen, den Isella ihnen vorschlägt. Die Tiere ziehen zu dieser Jahreszeit ihre Frischlinge auf und reagieren dementsprechend aggressiv auf Eindringlinge.



Wildschwein

Größe: 1,00 bis 1,20 Schritt lang

Gewicht: 200 bis 250 Stein

MU 15 **KL** 13 (t) **IN** 12 **CH** 10

FF 11 **GE** 10 **KO** 15 **KK** 15

LeP 35 **AsP** – **KaP** – **INI** 11+1W6

VW 5 **SK** –2 **ZK** 2 **GS** 10

Biss und Stoß: **AT** 15 **TP** 1W6+4 **RW** kurz

Rammen: **AT** 13 **TP** 1W6+3 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch)

Sonderfertigkeiten: Zu Fall bringen (Rammen)

Talente: Einschüchtern 1, Klettern 0, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 7, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 4, Willenskraft 4

Anzahl: 1W3+3 (Rotte)

Größenkategorie: mittel

Beute: 100 Rationen Fleisch, Fell (10 Silbertaler), Trophäe (Hauer, 5 Silbertaler)

Kampfverhalten: Wildschweine reagieren schnell aggressiv. Wer sich ihnen bis auf 10 Schritt nähert, wird angegriffen. Dabei attackiert das Wildschwein mit seinen Hauern und seinem gesamten Körper und führt Rammangriffe aus. Erst danach geht es zum Beißen und Stoßen über. Wildschweine kämpfen solange, bis ihr Gegner tot ist (1-2 auf W6), brechen den Kampf nach 1W6 KR ab (3-4 auf W6) oder kämpfen, bis sie 50 % ihrer Lebenspunkte verloren haben (5-6 auf W6).

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; bzw. siehe Kampfverhalten

Schmerz bei: 28 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Jagd: –1

Tierkunde (Wildtiere):

- ☛ **QS 1:** Wildschweine reagieren aggressiv, wenn man ihnen zu nahekommt und sie gerade Nachwuchs haben. Besonders ausgehungert oder in der Brunftzeit können sie gefährlich werden.
- ☛ **QS 2:** Sie sind unberechenbar. Manchmal fliehen sie einfach während eines Kampfes, manchmal verhalten sie sich wie Berserker und greifen ohne Unterlass an.
- ☛ **QS 3+:** Man darf Wildschweine nicht unterschätzen. Sie sind ausgesprochen zäh und halten selbst mit starken Verletzungen eine lange Zeit durch.

Die Helden sollten aber noch einmal die Möglichkeit haben, vor der Gefahr gewarnt zu werden.

Probe auf Fährtensuchen (tierische Spuren) oder Tierkunde (Wildtiere)

- 1 QS: Hier sind erst vor kurzer Zeit mehrere größere Wildtiere entlanggekommen.
- 2 QS+: Aufgewühlte Erde, auf Kniehöhe abgerieben Baumrinde und dunkle Haarbüschel weisen auf das Revier einer Wildschweinrotte hin.

An dieser Stelle sollten die Helden noch die Möglichkeit zur Umkehr haben. Sollten die Helden sich entscheiden, den Weg durch das Revier der Tiere zu nehmen, so werden sie von einer kleinen Rotte (1W3+3) Wildschweine angegriffen, wenn diese nicht mit einer Vergleichsprobe auf *Verbergen* (*Schleichen* oder *sich Verstecken*) gegen die *Sinnesschärfe* der Schweine umgangen werden. Ob die Helden überrascht werden, wird durch Vergleichsproben auf *Verbergen* der Wildschweine gegen die *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) der Helden entschieden.

Ogerbeerenranke
Optionalen Inhalt

Die Helden kommen in ein Waldgebiet, in dem einige Ogerbeerenranken wachsen. Ogerbeerenranken bilden mit ihren mehreren Schritt langen, bräunlichen Stängeln und langen Triebspitzen häufig ein nahezu undurchdringliches Unterholz. Die umgekehrt herzförmigen, länglichen Blätter sind auf der Unterseite befilzt, und die Haare, die an den Stängeln wachsen sind glashart und brechen bei einer Berührung sofort ab. Aus den kleinen gelbgrauen, nelkenartigen Blüten wachsen im Herbst walnussgroße Ogerbeeren heran, die einen widerwärtigen Geruch nach ranzigem Fett und faulendem Fleisch verströmen. Sogar erfahrene Waldläufer können

von dem Geruch in die Irre geführt werden und glauben dann, ein Oger sei in der Nähe. Die Beeren schmecken genauso scheußlich, wie sie riechen, sind aber nicht giftig. Zu dieser Jahreszeit verströmen sie zwar noch nicht den starken, eindeutigen Geruch, den die reifen Beeren von sich geben, aber ein leichter Geruch nach ranzigem Fett könnte die Helden vielleicht dennoch auf den Gedanken bringen, dass ein Oger in der Nähe ist.

Bei einer genaueren Untersuchung der Gegend verletzen sich evtl. einige Helden an den leicht abbrechenden Stacheln der Ranken, die Hautentzündungen verursachen können (1W3-1W6 SP oder nach Spielleiterentscheidung). Gerade noch rechtzeitig gelungene Proben auf *Pflanzenkunde* können das Schlimmste verhindern. Wenn du möchtest, und die Helden über die entsprechende Kampfkraft verfügen, könnte, nachdem die Spannung der Szene durch das Erkennen der Pflanze schon aufgelöst wurde, trotzdem ein Oger (siehe **Aventurischer Almanach** auf Seite 152) aus dem Unterholz brechen, der die Helden gerochen und zu seinem Mahl auserkoren hat.

Ogerbeerenranke

Suchschwierigkeit: -1

Bestimmungsschwierigkeit: -1

Anwendungen: keine

Wirkung: *Pflanzenkunde*-Probe bei Untersuchung der Pflanze, bei Misslingen Schaden (siehe oben)

Preis: -

Der Beldenbach

Wie Isella vielleicht bereits angekündigt hat, führt einer der Bäche, die vom Finsterkamm herabströmen, relativ viel Schmelzwasser. Etwa zwei Stunden nachdem die Helden das *Vier Buchen* verlassen haben, können sie schon aus einiger Entfernung das Rauschen eines kleinen Wildbachs vernehmen. Kurz darauf erreichen sie den Beldenbach: Der Gebirgsbach führt in



diesem Frühjahr in der Tat viel Schmelzwasser. Der Bach hat sich über Jahrzehnte ein tiefes Bett in den Untergrund gegraben, ist eiskalt und etwa 5-6 Schritt breit. Es gibt mehrere Möglichkeiten, den Wildbach zu überqueren, wobei die folgenden Ausführungen dir lediglich einige offensichtliche Alternativen zur Verfügung stellen. Selbstverständlich können die Helden noch auf ganz andere Ideen kommen. Vielleicht stehen ihnen ja auch magische Möglichkeiten zur Überquerung des Baches zur Verfügung. In einem solchen Fall kannst du dich für eventuell notwendige Fertigungsproben und Regelmechanismen an den folgenden Beispielen orientieren:

Der Baumstamm

Etwa 60 Schritt flussaufwärts ragt der Stamm einer gestürzten alten Rotbuche schräg über das Bett des Baches, das dieser hier besonders tief gegraben hat. Um den von Spritzwasser nassen Baumstamm sicher zu überqueren, ist eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* notwendig. Die Helden haben zwei Möglichkeiten, diese Probe abzulegen:

- ☛ Am Baumstamm festklammern: Einfach, aber wenig elegant; Probe um +3 erleichtert
- ☛ Über den Baumstamm balancieren: Die sportliche Variante; Probe um +1 erleichtert

Probe auf Körperbeherrschung (Balance)

- ☛ Patzer: Der Held stürzt in die eisigen Fluten. Neben den Auswirkungen einer misslungenen Probe erleidet er auch Sturzschaden für den Sturz aus 1 Schritt Höhe (siehe **Regelwerk** Seite 340). Zudem sind er und seine gesamte mitgeführte Ausrüstung klatschnass.
- ☛ Misslungen: Der Held erleidet Abschrüfungen (1W3 SP, festklammernd kriechend) oder rutscht auf dem glitschigen Baumstamm aus (1W3+1 SP, balancierend).
- ☛ 1-2 QS: Der Held kommt problemlos auf der anderen Seite an.
- ☛ 3 QS+: Der Held macht nicht nur eine gute Figur beim Überqueren, er findet dabei auch einen besonders einfachen und sicheren Weg, den alle ihm folgenden Helden ebenso benutzen können. Sie erhalten dadurch eine Erleichterung von +1, wenn sie den Baumstamm überqueren. Die Erleichterung, die auf diesem Weg erzielt werden kann, kann maximal +1 betragen, auch wenn mehreren Helden die Probe mit 3 oder mehr QS gelingt.

Die Steine

An einer Stelle nur wenige Schritt flussabwärts ist es möglich, das Gewässer von Stein zu Stein springend zu überqueren. Allerdings sind die Steine größtenteils nass und damit wahrscheinlich auch rutschig. Um unbeschadet über den Bach zu kommen, ist eine gelungene Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* notwendig.

Probe auf Körperbeherrschung (Balance)

- ☛ Patzer: Der Held stürzt in die eisigen Fluten. Er erleidet den doppelten Schaden einer misslungenen Probe. Zudem ist seine gesamte mitgeführte Ausrüstung klatschnass.
- ☛ Misslungen: Der Held rutscht bei der Landung auf einem der glitschigen Steine aus und verdreht sich den Fuß. Er erleidet 1W6+2 SP.
- ☛ 1-2 QS: Der Held kommt problemlos auf der anderen Seite an, ist aber bis zu den Knien nass.
- ☛ 3 QS+: Der Held springt so behände über die Steine, dass seine Ausrüstung und Kleidung kein Spritzwasser abbekommen.

Augen zu und durch

Selbstverständlich können die Helden auch den konservativen Weg wählen und eine Furt suchen, die sie dann zu Fuß durchwaten. Die Suche ist die langwierigste Art der Flussquerung, aber auch mit dem geringsten Risiko verbunden – abgesehen von nasser Ausrüstung, was sich hierbei kaum vermeiden lässt. An seiner tiefsten Stelle ist der Fluss auch hier etwa 165 Halbfinger tief. Die Strömung zerzt an jedem, der versucht, das eiskalte Wasser zu durchschreiten, wogegen man sich nur mit großer körperlicher Kraft wehren kann.

Probe auf Kraftakt (Ziehen & Zerren)

- ☛ Patzer: Der Held erwischt eine besonders tiefe Stelle im Flussbett und geht kurzzeitig unter. Er erleidet 1W6 SP durch verschlucktes Wasser. Zudem sind er und seine gesamte mitgeführte Ausrüstung klatschnass.
- ☛ Misslungen: Der Held rutscht auf den Steinen des Flussbettes aus. Er erleidet 1W3 SP. Zudem sind er und seine gesamte mitgeführte Ausrüstung klatschnass.
- ☛ 1-2 QS: Der Held kommt problemlos auf der anderen Seite an. Er und seine Ausrüstung sind jedoch bis zum Hals nass.
- ☛ 3 QS+: Der Held findet einen vergleichsweise flachen Weg durch den Bach. Kleidung und Ausrüstung oberhalb der Hüfte bleiben trocken.

Eberhag

Der kleine Weiler Eberhag bot einst drei Familien ein Heim, doch während des Orkensturms unter Sadrak Whassoï wurde der Weiler überrannt. Einige Bewohner konnten sich bis nach

Der legendäre orkische Kriegsherr ☛ Sadrak Whassoï, genannt der Schwarze Marschall, führte 1010 BF im dritten Orkensturm ein Orkheer gegen den Svelltischen Städtebund und das Mittelreich, der erst vor Gareth aufgehalten wurde. Im vierten Orkensturm zog er mit seinen Truppen durch Andergast und plünderte in Albernä, bis er bei Havena 1026 BF in Gefangenschaft geriet und auf der Flucht 1027 BF sein Leben verlor.

Greifenfurt retten. Heute stehen hier nur noch die Ruinen von drei kleinen Bauernhäusern und die Reste einer vor zwei Jahrzehnten ausgebrannten Scheune. In der Nähe des Weilers finden sich noch einige niedrige Bruchsteinmauern, die einst zur Begrenzung von Feldern dienten, und eine kleine, nicht sehr vertrauensereckende Brücke über den sechs Schritt breiten Beldenbach, der hier mit seinem klaren und rauschenden Wasser ein tiefes Bett in den felsigen Waldgrund gegraben hat.

Die moosbewachsene Brücke, deren rechte Seitenwand fehlt und die vom Spritzwasser nass glitzert, ist noch sicher zu überqueren, was man aber nicht unbedingt auf den ersten Blick ausmachen kann. Eine gelungene Probe auf *Fährstensuchen* (*humanoide Spuren*) +1 lässt erkennen, dass vor einiger Zeit drei Personen die Brücke in östlicher Richtung überquert haben und danach zwei Personen in westlicher Richtung.

Die Ruine der Klosterburg

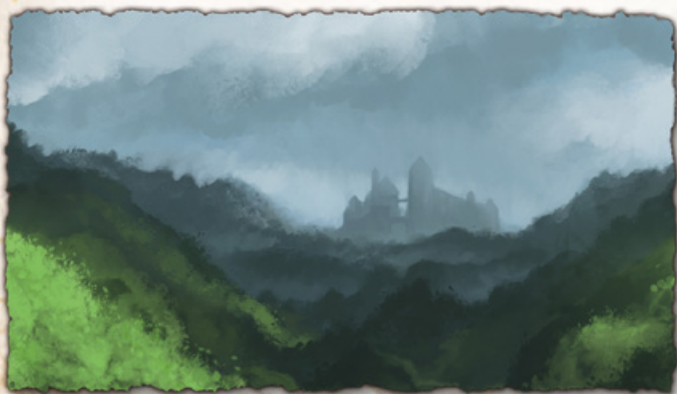
Nach etwa 3 bis 5 Wegstunden – je nachdem, welchen Weg die Helden gewählt haben und was ihnen dabei widerfahren ist – erreichen die Helden die Ruine der alten Klosterburg. Schon aus einiger Entfernung können sie sehen, wie sich auf der Kuppe eines Hügels der Bergfried aus dem Blätterdach erhebt.

Isella kann den Helden berichten, dass es sich bei der Klosterburg um die Ruine eines alten Doppelklosters der Praios- und der Perainekirche handelt, wie sie typisch für die Markgrafschaft sind, denn die Mark wurde von solchen Klöstern aus aufgebaut. Sobald die Helden die Ruine erreicht haben, kannst du jedem Spieler, der bereits Schicksalspunkte ausgegeben hat, einen Schicksalspunkt zurückgeben, damit sie im Finale des Abenteuers zumindest einen davon einsetzen können.

Es folgt eine Beschreibung der Ruine sowie der Räuberbande und der Möglichkeiten für verschiedene Vorgehensweisen der Helden. Die Informationen sollten ausreichen, um deinen Spielern freie Hand zu lassen. Eine Karte der Klosterruine für Spieler ohne Legende findest du im vorderen Buchumschlag.

Der Hügel

Die Ruine der Klosterburg steht auf dem Gipfel eines etwa 20 Schritt hohen, bewaldeten Hügels. Lediglich die Spitze des Bergfrieds ragt aus dem Baldachin der Baumkronen soweit empor, dass man sie schon aus der Ferne erblicken kann. Farne, teilweise dichtes Unterholz und Mischwald sorgen für relativ gute Deckung. Ein alter Karrenweg, der größtenteils von der Vegetation wieder in Beschlag genommen wurde, führt noch immer an der Flanke des Hügels hinauf zur Ruine. An vielen Stellen ragt nacktes Kalkgestein aus dem Waldboden hervor.



Der Hügel steigt nach Nordwesten hin leicht an, so dass die gesamte Klosteranlage von Ost nach West ansteigt, wobei der Bergfried auf dem höchsten Punkt steht. Im Westen ist die Flanke des Hügels steil und kaum bewachsen. Von Südwesten her verläuft der alte Karrenweg zunächst zur Nordflanke des Hügels und windet sich dann unter dem Bergfried, dem Praiosturm im Süden der Anlage und dem Torhaus in Serpentin an der Nord- und der Westflanke den Hügel hinauf.

Die Gegend erkunden

Wollen die Helden den Hügel und die Ruine erst einmal genauer in Augenschein nehmen, so können sie mit einer gelungenen Probe auf *Kriegskunst* (*Belagerung*) +1 ermitteln, dass der einfachste und sicherste Weg in die Ruine über die Südseite des Hügels führt. Außerdem sind pro Held QS/2 zukünftige Proben auf *Verbergen* (*unterschiedliche Anwendungsgebiete*) zum Einschleichen in die Klosteranlage um +1 erleichtert. Waghalsige Manöver wie der Flug einer Hexe oder das todesmutige Erklimmen eines Baumwipfels können auch die Kriegskunst ersetzen.

Mit einer Gruppensammelprobe auf *Wildnisleben* können die Helden außerdem nach eingehender Suche und mit ein wenig Glück über den Zugang zum alten Fluchttunnel der Burg (siehe Seite 26) in der Ostflanke des Hügels stolpern. In einem Verhör könnten die beiden Räuber die Existenz des Geheimgangs preisgeben, falls die Helden sie stellen können. Die genaue Lage des Eingangs ist ihnen jedoch unbekannt.

Gruppensammelprobe auf Wildnisleben, Zeitintervall 1 Stunde

- 6 QS: Die Helden entdecken tierische Spuren in der Umgebung der Ruine. Eine Probe auf *Tierkunde* (*Ungeheuer oder Wildtiere*) macht deutlich, dass es sich um Spuren einer Höhlenspinne handelt – irgendwo in der Nähe wird es also wahrscheinlich ein Höhlensystem geben.
- 10 QS: Die Helden finden den Eingang zum Tunnelsystem unter der Ruine.



Sofern die Helden sich damit aufhalten, zunächst den Hügel und die Ruine eingehender in Augenschein zu nehmen, sollten Isellas Verfolger ebenfalls die Ruine erreichen, wenn sie nicht sowieso schon vor ihnen angekommen sind.

Die Ruine

Die Ruine besteht aus den Überresten einer alten Klosterburg, welche ursprünglich als Doppelkloster für Praios- und Peraine-Laien diente, die im 1. Jhd. BF unter dem Schutz der Sonnenlegion die heutige Mark Greifenfurt besiedelten und urbar machten.

Der älteste Teil der Burg ist der Bergfried, der mit zwei im Süden an ihn grenzenden Kapellen – den Alten Kapellen – schon um 30 BF errichtet wurde. Erst 12 Jahre später, im Jahr 42 BF, wurden die ursprünglichen Bauten um das eigentliche Kloster, weitere Verteidigungsanlagen und einige Wirtschaftsgebäude ergänzt.

Als um 920 BF die Orküberfälle aus dem Finsterkamm immer häufiger wurden, wurde das Kloster aufgegeben und ist seit dieser Zeit sich selbst überlassen. Hin und wieder diente es marodierenden Orks oder umherziehenden Räuberbanden als Unterschlupf, die alles plünderten, was nicht niet- und nagelfest war. Zahlreiche Unwetter, harte Winter und ein von einem Blitz ausgelöster Brand haben die Ruine zu dem gemacht, was sie heute ist: ein Trümmerfeld. Schutthaufen und Mauerreste, aus denen Unkraut hervorsprießt, prägen das heutige Bild der Klosterburg.

Probe auf Geschichtswissen oder Götter & Kulte –2

- 1 QS: Dies ist die Ruine eines Doppelklosters für Praios und Peraine.
- 2 QS: Im 1. Jahrhundert BF wurden solche Klöster gegründet, um die heutige Mark Greifenfurt zu besiedeln und für Menschen nutzbar zu machen.
- 3 QS+: Diese Klöster glichen oft Burgen, weil sie orkischen Angriffen standhalten mussten. Meist standen sie unter dem Schutz der Sonnenlegion.

Geheimnisse der Klosterburg Optionaler Inhalt

Wenn du die Ruine für ein weiteres Abenteuer nutzen möchtest, dann könnte in den Höhlen unterhalb der Klosterburg noch ein Geheimnis aus der Zeit der Besiedelung der Mark schlummern. Vielleicht hat die Sonnenlegion mit der Unterstützung eines Klosters an eben dieser Stelle ein Zeichen setzen wollen, damit der mühsam den Orks abgerungene Hügel nicht wieder in die Hände der Schwarzipelze fällt, weil er ein altes Geheimnis aus lange vergessenen Zeiten birgt? Auch ein dunkles Geheimnis der Sonnenlegion wäre denkbar.

Torhaus und Garnison (1)

Das Torhaus wurde ursprünglich von zwei kleinen Wachtürmen und der angrenzenden Garnison der Sonnenlegion gebildet. Torflügel sind nicht mehr vorhanden.

Heute ist nur noch der westliche Turm begehbar, wozu sich die Räuber einer grob zusammengezimmerten Leiter bedienen. Hier steht tagsüber für gewöhnlich eine **Wache**. Die Garnison in der Nordostecke der Burganlage ist fast vollständig verfallen, nur einige Teile der Mauern stehen noch. Ein noch teilweise intakter und einst überdachter Wehrgang an der Nordmauer der Burg verbindet den westlichen Torturm mit dem eigentlichen Klostergebäude.

Über dem Torbogen prangt in Kusliker Zeichen eine Inschrift in Bosparano:

»ubi lux ibi non malum – XLII AR«

AR steht in diesem Fall für Anno Raulis – Im Jahre nach der Thronbesteigung Kaiser Rauls. Die heutzutage geläufige Angabe BF – nach Bosparans Fall – hatte sich damals noch nicht bis in die letzten Winkel des Reiches verbreitet. Verfügt ein Held über Bosparano II und Kusliker Zeichen, kann er den Text übersetzen:

»Dort ist kein Übel, wo das Licht scheint! – 42 BF«

Religiös gebildete Helden können dieses Motto richtig einordnen (die Sonderfertigkeit Heraldik oder eine passende Ortskenntnis erleichtern die Probe um 1).

Probe auf Götter & Kulte (Praios) –3

- 1 QS: Bei diesen Worten handelt es sich um den Wahlspruch des Praiosheiligen Sankt Belden Sonnenstrahl.
- 2 QS+: Sankt Belden war der sagenhafte Begründer der mittlerweile ausgestorbenen Familie Beldenheim, der den nach ihm benannten Hag roden ließ. Seine letzte Ruhestätte findet sich in der Gruft von Burg Beldenruh.

Stallungen, Gesindehaus und Werkstätten (2)

Die Gebäude im Osten der Burganlage bestanden zum größten Teil aus Holz. Von den Stallungen, der Scheune und dem Gesindehaus sind nur noch Reste erhalten, die auf ihre ursprüngliche Verwendung schließen lassen könnten. Die Schmiede mit ihren gemauerten Wänden und der Esse ist noch erhalten, aber bar jeder Werkzeuge oder Rohstoffe.

Brunnen (3)

In der Nähe des Wirtschaftstraktes des eigentlichen Klostergebäudes findet sich ein gemauerter Brunnen, der wohl einst mit einem Holzdach geschützt wurde. Laub und anderer Unrat haben den trockenen Brunnen verdreckt. Die Gesetzlosen beziehen ihr Wasser aus einem Brunnen im Untergeschoss des Bergfrieds. Mit einer Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* können die Helden aus den Gewölben unter dem Hügel über den Brunnen in den Burghof klettern, falls sie über den geheimen Tunnel in die Höhlen eingedrungen sind.

Felder und Gärten (4)

Der südliche Teil der Burganlage liegt auf einem niedrigeren Höhenniveau als der Burghof und ist über eine Rampe zu erreichen. Hier wurden einst Obst, Gemüse und Getreide angebaut, um die Klosterbewohner zu ernähren, und auch heute stehen hier noch einige alte Apfel- und Pflaumenbäume und viele wilde Kräuter aus dem ehemaligen Bestand des Klosters. Eine 6 Schritt hohe, mittlerweile verfallene Bruchsteinmauer schützte die Anlage nach Süden hin. Um die Mauer zu erklettern, ist eine um Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* +2 notwendig. Bei Misslingen erleidet der Held 1W6 SP in Form von kleinen Abschürfungen oder Platzwunden. Ein Patzer führt zu einem Sturz aus 3 Schritt Höhe mit entsprechendem Sturzschaden (siehe **Regelwerk** Seite 340). Vergleichsproben auf *Verbergen (Schleichen oder sich Verstecken)* gegen *Sinnesschärfe* (siehe Seite 30) sind ebenfalls notwendig, um ungesehen in die Burganlage einzudringen.

Einer der Apfelbäume wächst nahe bei der Mauer und kann mit einer Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* erklimmen werden, um in den Burghof zu gelangen. Dabei dient das Blätterdach als Sichtschutz und macht den Baum zu einem guten Spähposten, der Proben auf *Verbergen (Schleichen oder sich Verstecken)* um 2 erleichtert.

Wandelgang mit Arkaden (5)

Vom Wandelgang im ursprünglichen Klostergebäude ist nur noch wenig übrig. Lediglich im Nordteil sind noch einige der Säulen erhalten geblieben, die Decke fehlt komplett. Der Boden ist mit Kalksteinplatten ausgelegt, während der Hof aus festgestampftem Erdreich mit wenig Bewuchs besteht. Am Eingang zum Palas hält stets einer der Räuber **Wache**.

Der Palas umfasst den ehemaligen Wohn- und Lebensbereich der Burgbewohner, inklusive Schlafräumen, Speisesaal und Küche.

Südlicher Klosterflügel (6)

Der Südflügel des eigentlichen Klostergebäudes beherbergte die neuen Kapellen von Peraine im Osten und Praios im Westen. Der Praiosturm im Süden der Kapelle ragt wie der abgebrochene Zahn eines Ungeheuers aus dem Gebäude. Die ursprüngliche Funktion der Räumlichkeiten lässt sich nur erahnen.

Den östlichen Teil des Gebäudes nutzen Darians Männer als provisorischen Stall, den sie mit einem notdürftig errichteten Dach versehen haben. Hier sind nicht nur Darians Reitpferd und die zwei Grautiere der Bande zu finden, sondern auch Isellas Elenviner Vollblut-Schimmel. In der Südwand klafft ein großes Loch, von wo aus eine Schutthalde bis hinab in den ehemaligen Garten reicht. Um hier in die Burganlage einzudringen, ist keine Probe auf *Klettern* notwendig, allerdings könnten die Tiere aufgeschreckt werden (Probe auf *Tierkunde (domestizierte Tiere)* +3, um das zu vermeiden).

Im westlichen Gebäudeteil, der ehemaligen Praioskapelle, befindet sich unter einem der Schutthaufen ein Zugang zu einem Wolfsrattennest. Die Räuber haben den Eingang zum Rattenloch mit ein paar alten Holzlatten provisorisch zugenagelt. Falls allzu neugierige Helden den Zugang jedoch wieder freilegen oder die Ratten aufscheuchen, könnte das ein heimliches Vorgehen unter Umständen behindern.

Westlicher Klosterflügel (7)

Der westliche Flügel des Klosters beherbergte in seinem nördlichen Teil die Alten Kapellen sowie den Kapitelsaal und ein kleines Scriptorium im Obergeschoss des südlicheren Teils. Heute trennt nicht einmal mehr eine Mauer den Kapitelsaal von der Neuen Praioskapelle und ein Obergeschoss gibt es nicht mehr. Isella wurde bei den Alten Kapellen gefangen gehalten und konnte durch den südlichen Klosterflügel und die Gärten entkommen.

Wirtschaftsgebäude (8)

Der Wirtschaftstrakt im Nordosten des Klostergebäudes beherbergte die Küche und das Vorratslager, die Bäder, eine Waschküche und eine Kammer, die einem Medicus als Lager und Behandlungsraum diente. Eine kurze, breite Treppe führt von der Küche in den Burghof, was den Weg zum Brunnen erleichterte. Die Decke des Erdgeschosses ist noch intakt, im ersten Stock sind noch Reste des Dachgebälks erhalten. Die ehemalige Küche wird von Darians Bande als solche benutzt, ebenso ein einzelner Kellerraum, den man über eine enge Leiter erreichen kann und den die Bande als Lagerraum nutzt. Dort lassen sich Lebensmittelvorräte wie Trockenfleisch, Käse, Brot, ein kleines Bierfass und einige alte Werkzeuge finden.

Palas (9)

Der Palas beherbergte den heute noch intakten Speisesaal, welcher von Darians Männern als Schlaf- und Wohnstatt genutzt wird. Insgesamt finden sich hier die Lagerstätten von Darian, drei weiteren Männern und zwei Frauen sowie dem Goblin „Rosthaar“ und dem Ork „Hauer“. Ein später angelegter und heute mit einem schweren Vorhang verdeckter Zugang führt in das Erdgeschoss des Bergfrieds, während eine steinerne Treppe vom Speiseraum aus in das zerstörte Obergeschoss führt, wo sich einst der Schlafsaal der Klosterbewohner befand. Hier, am oberen Ende der Treppe, findet sich auch der ursprüngliche Zugang zum Bergfried, den man zu früheren Zeiten, als der Rest der Klosteranlage noch nicht erbaut war und er noch als einzelner Wehrbau stand, nur durch eine einzige schmale Pforte betreten konnte. Am Eingang vom Wandelgang zum Palas ist fast immer ein **Wachposten** anzutreffen.

Bergfried (10)

Der vierstöckige Bergfried ist der älteste Teil der Burg und ragt auf dem höchsten Punkt des Hügels auch heute noch 20 Schritt in die Höhe. Damit überragt er die umstehenden Bäume und gestattet von

Wolfsratte

Größe: 0,40 bis 0,60 Schritt lang (ohne Schwanz); 0,70 bis 0,90 lang (mit Schwanz); 0,20 bis 0,25 Schritt hoch

Gewicht: 0,5 bis 1,5 Stein

MU 10 **KL** 10 (t) **IN** 14 **CH** 11

FF 11 **GE** 13 **KO** 6 **KK** 10(k)

LeP 5 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 7 **SK** 1 **ZK** 2 **GS** 6

Biss: **AT** 10 **TP** 1W3(+Krankheit)* **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II / Angst vor Feuer II

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss; Rüstungsschutz, der durch Kleidung und Rüstungen zustande gekommen ist, kann ignoriert werden, wenn die AT der Wolfsratte gelingt und die Verteidigung des Ziels misslingt. Magischer oder natürlicher Rüstungsschutz kann nicht umgangen werden und schützt weiterhin, auch wenn man mit der Sonderfertigkeit den zusätzlichen externen RS umgehen kann. Die Attacke ist um 2 erschwert.)

Talente: Einschüchtern 2, Klettern 10, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 10, Verbergen 7, Willenskraft 2

Anzahl: 2W6+6 (Rattennest)

Größenkategorie: winzig

Beute: 1 Ration (zäh)

Typus: Tier, nicht humanoid

Kampfverhalten: Wolfsratten attackieren Menschen gelegentlich aus dem Hinterhalt und versuchen, ungeschützte Stellen anzugreifen.

Flucht: Verlust von 50% der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 4 LeP, 3 LeP, 2 LeP, 1 LeP

Jagd: –1

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Es sind Tiere des Namenlosen.
- **QS 2:** Sie ziehen sich bei Feuer meistens zurück.
- **QS 3+:** Wolfsratten übertragen Krankheiten.

Sonderregeln:

*) **Krankheit:** Wolfsratten können Krankheiten übertragen. Für je volle 10 SP durch sie wird mit 1W20 gewürfelt: 1-16 (keine Krankheit), 17 (Lutanas), 18 (Sumpffieber), 19-20 (Tollwut). Ist der Held infiziert, muss er eine Krankheitsprobe ablegen (siehe **Regelwerk** Seite 343). Zu Tollwut siehe **Aventurischer Almanach** Seite 129.

Panik vor Feuer: Wenn die Wolfsratte mit einer größeren Menge von Feuer konfrontiert wird (etwa Fackelgröße), flieht sie bei 1-3 auf dem W6.

Meute: Wolfsratten, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Ratte in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).



• Satinav ist der gehörnte Herr der Zeit. „Satinavs Hörner“ ist eine aventurische Redewendung für den „Zahn der Zeit“.

... ○ Stock bis zur Turmspitze Satinavs Hörnern zum Opfer gefallen. Ein geübter Kletterer könnte die steile Felswand unterhalb des Turmes erklimmen und so im ersten Stock des Bergfrieds in die Burg eindringen (Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* -3). Eine fliegende Heldin hat es leichter.

• **Obergeschoss:** Im ersten Stock befindet sich der ursprüngliche Zugang zum Bergfried, an den später der Schlafsaal angebaut wurde. Der zweite und dritte Stock sind leer, im vierten gibt es ein provisorisches Lager für die Wache auf der Turmplattform. Nach Isellas Flucht hat Darian eine **Wache** auf der Plattform postiert. Der Späher ist mit einem Kurzbogen bewaffnet.

• **Erdgeschoss:** Das Erdgeschoss wurde nachträglich um einen Zugang vom Speisesaal ergänzt. Heute lagern hier nicht nur einige Vorräte der Räuberbande, sondern auch ihre angesammelte Beute (insgesamt Wertgegenstände und Handelswaren im Wert von 250 Dukaten sowie Münzen im Wert von 75 Dukaten). Steinerne Treppen führen nach unten und oben.

• **Untergeschoss:** Unter dem Bergfried befindet sich ein in den Fels geschlagenes Untergeschoss, welches einen Brunnen beherbergt. Neben dem Brunnen verdecken einige schwere Holzbohlen eine schmale Treppe, die in die Dunkelheit hinab führt. Der Weg führt in einige alte Kavernen unterhalb der Klosterburg und diente einst als Fluchttunnel. Die Luft riecht muffig und abgestanden. Darians Bande weiß um diesen Hinterausgang, allerdings auch um

seine Gefahren, weshalb die Räuber ihn verschlossen haben und nur im Notfall nutzen werden.

Die Höhlen & der alte Fluchttunnel

Unterhalb der Ruine der alten Klosterburg existiert ein System von natürlichen Höhlen, welches über einen Fluchttunnel und einen Brunnen im Untergeschoss des Bergfrieds mit der Klosterburg in Verbindung steht. Die Höhlen wurden beim Bau des Brunnens zufällig entdeckt und dann über einen von Menschenhand geschaffenen Gang mit dem Rest der Anlage verbunden.

Vom Bergfried aus führt eine ins Gestein geschlagene steile Treppe fast 20 Schritt in die Tiefe, bevor sie in einer natürlichen Kaverne endet. Dort befindet sich eine Quelle, die einst beide Brunnen der Burganlage speiste. Der Brunnen im Burghof ist heute jedoch längst ausgetrocknet, weil die unterirdische Wassera der ihren Lauf änderte. Hier ist es nass und kalt, und das Plätschern von Wasser ist allgegenwärtig. Stalaktiten und Stalagmiten lassen die Kaverne zu einem unübersichtlichen Labyrinth werden, in dem Echos von allen Seiten unnatürlich widerhallen. Lichtquellen gibt es keine.

Die Fledermaushöhle

In einer für Menschen nur schwer zugänglichen Nebenhöhle haben sich Fledermäuse eingenistet, deren charakteristische Laute unter der Erde zu einer unheimlichen Geräuschkulisse werden können. Der einzige für Menschen gangbare Weg führt nach einigen Windungen in horizontaler wie vertikaler Richtung zu einem natürlichen Zugang in der Ostflanke des Hügels, der von einigen Büschen und einem Felsvorsprung soweit verdeckt wird, dass man ihn von draußen nur schwer oder mit viel Glück finden kann.



Vampirfledermaus

Größe: 0,50 bis 0,60 Schritt, 0,80 bis 1,00 Schritt
Flügelspannweite

Gewicht: 0,40 bis 0,5 Stein

MU 12 **KL** 10 (t) **IN** 13 **CH** 10 **FF** 9 **GE** 15 **KO** 9 **KK** 11 (k)

LeP 5 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 8 **SK** –2 **ZK** –1 **GS** 13 (in der Luft)

Biss: AT 10 TP 1W2(+Krankheit)* **RW** kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Flugangriff (Biss), Verbeißen (Biss, Opfer erhält aber nicht den Status *Fixiert*)

Talente: Einschüchtern 3, Fliegen 12, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 1, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 15, Verbergen 10, Willenskraft 6

Anzahl: 1W20+10 (kleiner Schwarm)

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 0,5 Rationen Fleisch

Kampfverhalten: Im Gegensatz zu normalen Fledermäusen greifen Vampirfledermäuse, wenn sie aufgescheucht werden, menschengroße Wesen an und beißen diese. Sie saugen kein Blut, aber sie übertragen bei ihren Bissen tückische Krankheiten.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 3 LeP

Jagd: –3

Tierkunde (Wildtiere):

• **QS 1:** Vampirfledermäuse mögen kein Feuer und greifen an, wenn sich jemand damit bis auf 7 Schritt nähert.

• **QS 2:** Sie versuchen immer, ungeschützte Stellen anzugreifen. Entgegen ihrem Namen saugen sie aber kein Blut, sondern beißen nur zu.

• **QS 3+:** Vampirfledermäuse übertragen diverse Krankheiten.

Sonderregeln:

*) **Krankheit:** Vampirfledermäuse können Krankheiten übertragen. Für je 10 SP durch Vampirfledermäuse muss mit 1W20 gewürfelt: 1-12 (keine Krankheit), 13-16 (Lutanas), 17-20 (Tollwut). Ein Held kann nicht durch Bisse an mehreren Krankheiten erkranken. Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343, zu Tollwut siehe **Aventurischer Almanach** Seite 129).

Verabscheuungswürdige Geweihte der Zwölfgötter: Sollten Geweihte der Zwölfgötter sich in der Wahrnehmungreichweite von Vampirfledermäusen aufhalten, so stürzt sich ein Großteil der Tiere auf diese. Der Fledermausschwarm lässt erst von den Gegnern ab, wenn die Hälfte der Tiere tot ist. Dieses aggressive Verhalten gilt nicht gegenüber Geweihten des Namenlosen oder Geweihten, deren Gottheit nicht zu den alveranischen Gottheiten zählt.



Das Spinnennest

Der Weg zum Ausgang des Fluchttunnels führt durch ein Nest von Höhlenspinnen, deren Netze den Höhlenboden fast gänzlich bedecken. Neben den skelettierten Überresten einiger Waldtiere wie Wildschweine und Rehe finden sich hier auch die Überreste eines von Darrians Männern. Die Gesetzlosen wissen um die Gefahr durch die Spinnen, daher ziehen sie den Gang lediglich als letzten Ausweg in Betracht. Um das Spinnennest unbehelligt zu durchqueren, müssen die Helden sich hier vorsichtig und langsam bewegen, um keines der Netze zu berühren. Jedem der Helden muss die folgende Probe gelingen, ansonsten bemerken die Spinnen die Beute und greifen sofort und eventuell auch überraschend (Vergleichsprobe auf *Verbergen* gegen *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*) an.

Probe auf Körperbeherrschung

• **Misslungen:** Der Held berührt unbemerkt eines der Spinnennetze, was die Spinnen auf den Plan ruft.

• **1 QS+:** Der Held kann den klebrigen Spinnenfäden ausweichen.



Höhlenspinne

Größe: 0,30 bis 0,50 Schritt hoch;

1,40 bis 1,60 Schritt lang

Gewicht: 30 bis 40 Stein

MU 11 KL 9 (t) IN 14 CH 8

FF 12 GE 15 KO 12 KK 14

LeP 22 AsP – KaP – INI 13+2W6

VW 5 SK 2 ZK 0 GS 7

Biss: AT 14 TP 1W6+2(+Gift)* RW kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Tastsinn)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 14, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 7, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 12, Verbergen 14, Willenskraft 5

Anzahl: 1W3+2 (Spinnennest)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 25 Rationen Innereien (ungenießbar), Gift (75 Silbertaler)

Kampfverhalten: Höhlenspinnen warten, bis etwas ihr Netz berührt, dann greifen sie ihr Opfer an und verfolgen es auch, bis es sich zu weit von ihrem Nest entfernt hat (etwa 50 Schritt). Gelegentlich gehen Höhlenspinnen außerhalb ihres Reviers auf Beutejagd. Wesen bis zur Größe eines Menschen werden als Beute betrachtet.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 17 LeP, 11 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer oder Wildtiere):

- **QS 1:** Wissen über das Gift der Höhlenspinne.
- **QS 2:** Wissen über die Größe des Reviers (50 Schritt).
- **QS 3+:** Egelschreck mag die Höhlenspinne nicht. Sie erleidet einen Abzug von 2 Punkten auf AT, wenn sie es mit einem Gegner zu tun hat, der sich mit Egelschrecksalbe beschmiert hat.

Sonderregeln:

Netz: Helden können sich im Netz der Spinne verfangen. Um das Netz zu entdecken, ist eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* erschwert um 1 erforderlich. Bei Gelingen wird das Netz rechtzeitig entdeckt. Bei Misslingen verfängt sich der Held darin. Er erhält den Status *Fixiert*. Um sich aus dem Netz zu befreien, muss eine Sammelprobe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* gelingen (es müssen 10 QS angesammelt werden, Zeitintervall 1 Kampfrunde, 7 erlaubte Proben, danach ist der Held entweder frei oder schafft es nicht mehr aus eigener Kraft).

*) **Höhlenspinnengift:** Die Höhlenspinne kann das Gift mehrfach einsetzen. Die Wirkung ist kumulativ.

Stufe: 4

Art: Waffengift, tierisch (komplex)

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: eine Stufe *Paralyse* / keine Auswirkungen

Beginn: 3 KR

Dauer: 24 Stunden / –

Kosten (Kauf/Verkauf): 300 Silbertaler / 75 Silbertaler



Die Gesetzlosen

Die Räuberbande besteht neben ihrem Anführer aus insgesamt Anzahl der Helden +3 Menschen (je nach Kampfkraft der Helden), einem Ork und einem Goblin. Angeführt werden sie von dem aus dem ehemaligen Darpatien stammenden Raubritter *Darian von Bregelsaum-Steinhauer*. Sie haben den Winter über in der Ruine der alten Klosterburg verbracht und sind nur gelegentlich auf Raubzüge und Überfälle in der Umgebung ausgezogen, um nicht unnötig viel Aufmerksamkeit zu erregen. Darians Plan sah vor, im Sommer über den Finsterkamm ins Svelltland zu ziehen. Isellas Flucht hat dieses Vorhaben nun beschleunigt, da er mit ihrer Vergeltung rechnen muss, um ihn zum Schweigen zu bringen.

Nach Isellas Flucht sandte er *Leuwald*, einen desertierten Grenzjäger und erfahrenen Waldläufer und den Goblin *Rosthaar* aus, um Isella wieder einzufangen. Derweil bereitete er mit den anderen vorsichtshalber schon einmal alles vor, um spätestens am nächsten Tag die Ruine zu verlassen. Er plant, Zuflucht in den Bergen zu suchen, wo es laut Leuwald einige versteckte Höhlenanlagen gibt, die als Fluchtmöglichkeiten für die Bevölkerung im Falle eines Orkangriffes dienen

Räuber

MU 14 KL 11 IN 13 CH 10

FF 13 GE 12 KO 12 KK 13

LeP 30 AsP – KaP – INI 13

AW 6 SK 1 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6

RW kurz

Säbel: AT 12 PA 6 TP 1W6+3 **RW mittel**

Streitax: AT 12 PA 5 TP 1W6+4 **RW mittel**

Kurzbogen: FK 11 LZ 1 TP 1W6+4 **RW 10/50/80**

Leichte Armbrust: FK 11 LZ 8 TP 1W6+6 **RW 10/50/80**

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Goldgier)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos, Säbel, Streitax)

Talente: Einschüchtern 5, Klettern 4, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 5, Menschenkenntnis 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Überreden 4, Verbergen 6, Willenskraft 3

Kampfverhalten: Die Räuber versuchen, durch Hinterhalt und Überzahl ihre Opfer einzuschüchtern. Funktioniert das nicht, greifen sie auch gerne ungestüm ihre Gegner an und versuchen sie zu verletzen. Dabei setzen sie vor allem auf *Wuchtschläge*. Wenn Darian ihnen Befehle gibt, dann befolgen sie diese in der Regel, es sei denn, sie drohen dadurch schnell zu unterliegen.

Flucht: individuell; spätestens nach *Schmerz II* versuchen Räuber zu fliehen.

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger



und in denen Vorräte wie auch Holz gelagert werden. Darian und ein weiteres Mitglied der Bande sind tagsüber dabei, die Vorräte und die Beute zu sichten und zusammenzupacken, während bis zu drei andere Bandenmitglieder jeweils auf der Spitze des Bergfrieds, am Torhaus und am Eingang zum Palas Wache halten und von den verbleibenden Mitgliedern der Bande unregelmäßig abgelöst werden. Sobald Leuwald und Rosthaar zurück sind, werden sie Darian Bericht erstatten, was die Fluchtvorbereitungen beschleunigt. Nun geht es nur noch darum, das Nötigste mitzunehmen, und die Wachen sind aufmerksamer (siehe Seite 30).

Darians Bande

Um den Mitgliedern der Räuberbande ein Gesicht zu verleihen, kannst du dich an folgenden Beispiel-Figuren orientieren und weitere selbst ausgestalten, wenn es notwendig ist.

👤 Ganshild (Darians Mündel)

Die junge Frau mit den wilden blonden Locken ist die Bastardtochter von Darians ehemaligem Lehnsherren. Noch immer bindet den Ritter ein Eid, sie zu beschützen. Dennoch hat sie in ihrer Zeit bei den Räubern das Kämpfen gelernt. Die Vogelfreien und ihre Werte sind Ganshild nun näher als ihre adelige Abstammung.

👤 Rafardeon (Ehemaliger Akoluth der Peraine)

Ein leicht gebückt gehender Mann mit geschorenem Haar, das gerade wieder nachwächst. Einst war Rafardeon Akoluth in einem Perainekloster, doch dort fand er nicht, wonach er suchte. Als er sich schließlich vom

Kloster abwendete, fühlte er sich von den Zwölfen verlassen. Nun hat er unter den Gesetzlosen eine neue Heimat gefunden.

👤 Leuwald (Waldläufer)

Leuwald ist ein ehemaliger Grenzjäger, der sich, nachdem seine Einheit in einem Scharmützel aufgerieben wurde, nicht wieder zur Truppe gemeldet hat. Stattdessen hat er sich Darians Bande angeschlossen, da er in dem Ritter einen Mann sieht, zu dem er aufblicken kann.



Wenn du es deinen Spielern ein wenig schwerer machen möchtest, dann kannst du nicht nur die Anzahl der Räuber erhöhen, sondern z. B. ein Mitglied der Bande durch eine Hexe oder einen anderen Magiekundigen oder weitere geübte Kämpfer ersetzen.



Alternativ kannst du die Konfrontation mit der Bande auch leichter gestalten, indem du die Anzahl der Mitglieder senkst, ihre Ausrüstung einschränkst oder einige Räuber an Krankheiten leiden lässt (siehe **Regelwerk** auf Seite 126).

Für die Mitglieder von Darians Bande kannst du dich an den Werten für Räuber auf Seite 28 orientieren. Zumindest Leuwald sollte über die Sonderfertigkeit Waldkundig und die Ortskenntnis Wälder um Beldenheim verfügen.

👤 „Rosthaar“ (Goblin)

Rosthaar ist der Außenseiter der Bande, sogar der Ork blickt auf ihn herab. Dennoch befolgt er Darians Befehlen, so gut es ihm möglich ist, denn er hat Angst, allein gelassen



Rosthaar

MU 10 KL 10 IN 13 CH 13

FF 14 GE 15 KO 12 KK 11

LeP 24 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 8 SK –1 ZK 0 GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6+1

RW kurz

Dolch: AT 12 PA 8 TP 1W6+2 RW kurz

Knüppel: AT 9 PA 3 TP 1W6+2 RW mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Gehör), Kälteresistenz / Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Neugier)

Sonderfertigkeiten: Finte I

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 5, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Überreden 3, Verbergen 7, Willenskraft 1

Kampfverhalten: siehe Räuber

Flucht: Verlust von 50% der LeP

Schmerz +1 bei: 18 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger





Hauer

MU 15 KL 10 IN 11 CH 10

FF 13 GE 12 KO 14 KK 13

LeP 36 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK –1 ZK 2 GS 7

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6

RW kurz

Streitax: AT 12 PA 5 TP 1W6+4RW mittel

Wurfspeer: FK 12 LZ 2 TP 2W6+2RW 5/25/40

RS/BE: 3/0 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstung bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Kälteresistenz, Zäher Hund / Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Jähzorn)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Schnellladen (Wurfaffen), Wuchtschlag I (Waffenlos, Streitax)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 5, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 6, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4, Überreden 3, Verbergen 7, Willenskraft 4

Kampfverhalten: siehe Räuber

Flucht: Hauer flieht nicht.

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 16 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger



zu werden. Außerdem ist der Ritter der einzige, der dem Goblin so etwas wie Respekt entgegenbringt. Er nennt Rosthaar sogar bei seinem richtigen Namen: Juuksed.

„Hauer“ (Ork)

Kurog ist ein Ork und hat sich als Yurach, als Ausgestoßener, Darians Bande angeschlossen. Er hat nur noch einen seiner mächtigen Hauer, der aus seinem Unterkiefer hervorragt, den anderen hat er sich bei einem Kampf

vor langer Zeit abgebrochen – deshalb wird er von den Menschen scherzhaft „Hauer“ genannt.

In Greifenfurt kann der Ork zu einem besonderen Problem für die Bande werden. Er hat Darian bereits einmal das Leben gerettet, weswegen der Ritter ihn nicht ans Messer liefern will. „Hauer“ lässt sich jedoch zu einem Kampf provozieren und will dann mit dem Namen des Orkgottes Tairach auf den Lippen sterben: ein ehrenvolles Ende in den Augen seines Volkes.

Das Vorgehen der Helden – In Praios' Licht oder Phexens Schatten

• Als Parlamentärsflagge gilt in Aventurien im Allgemeinen die sogenannte Regenbogenflagge der Tsakirche. Auf echten Kriegszügen wird eine solche Flagge in der Regel mitgeführt. Da aber selbst zwölgöttergläubige Aventurier nicht immer ein so buntes Stück Stoff im richtigen Augenblick mit sich führen, ist auch die Weiße Flagge als Ersatz für die Regenbogenflagge durchaus gebräuchlich.

Die Möglichkeiten der Helden, Darian und seine Bande zu stellen, sind vielfältig. Von einem heimlichen Eindringen in die Burganlage bis zu einem laut angekündigten Einzug in die Burg mit anschließenden Verhandlungen unter der Parlamentärsflagge ist alles vorstellbar. Der folgende Abschnitt soll dich dabei unterstützen, auf möglichst viele Einfälle der Helden reagieren zu können, um deinen Spielern ein spannendes Finale zu bieten. Isella wird, wie im

entsprechenden Abschnitt näher ausgeführt, ein heimliches Vorgehen befürworten.

Offenes Vorgehen

Wenn die Helden offen vorgehen, werden sie von den Wachen auf dem Bergfried und dem Torturm schnell bemerkt. Diese werden Alarm schlagen und Darian informieren. Der Ritter wird alles andere als kopflos reagieren, denn er hat bereits mit dem Auftauchen von Bewaffneten gerechnet, wenn auch nicht so schnell – was er durchaus anerkennend erwähnt. Er wird einige seiner Leute mit Bögen in Stellung bringen und die Helden auffordern, stehen zu bleiben, sich vorzustellen und ihr Begehrt zu äußern. Sobald er Isella bei den Helden erblickt, wird er sie als „mordlüsterne Junkerstochter“ und die Helden als ihre gedungenen Schergen

bezeichnen und nicht davor zurückschrecken, Isellas Mordpläne an ihrem Stiefvater offenzulegen. Isella hingegen wird die Helden immer wieder zur Eile drängen, dem Schurken endlich den Garaus zu machen und nicht auf die Worte eines Verräters zu hören, der gemeinsame Sache mit den Orks macht.

Heimliches Eindringen

Um die Ruine unbemerkt zu erreichen, sind erfolgreiche Vergleichsproben auf *Verbergen* (*Schleichen* oder *sich Verstecken*) gegen *Sinnesschärfe* notwendig und je nachdem, welchen Weg die Helden wählen, auch *Klettern*. Es ist nicht möglich, sich auf dem Karrenweg der Ruine unbemerkt zu nähern, auch wenn er stark übergewuchert ist. Die Vegetation, die den Hügel zurückerobert hat, und die zahlreichen unübersichtlichen Felsformationen bieten hingegen relativ gute Deckung, was die Proben auf *Verbergen* (*Schleichen* oder *sich Verstecken*) der Helden um 3 erleichtert. Die Wache auf dem Bergfried erhält aufgrund des guten Überblicks jedoch ebenfalls eine Erleichterung von +1 auf ihre Probe auf *Sinnesschärfe*. Wenn Leuwald und der Goblin Rosthaar bereits zurückgekehrt sind und Darian und die anderen gewarnt haben, so erhalten alle Wachen eine zusätzliche Erleichterung von 2 auf ihre Vergleichsproben.

☛ **Die Helden schleichen sich an:** Gelingt es den Helden, sich unbemerkt an die Wachen heranzuschleichen, so können sie sie mit Überraschungsangriffen ausschalten (siehe **Regelwerk** Seite 237). Isella favorisiert dieses Vorgehen, da die Räuber höchstwahrscheinlich in der Überzahl sind und man davon ausgehen müsse, dass der eine oder andere des feigen Räuberpacks – darunter vielleicht auch der Anführer – fliehen würde, sobald auch nur eine Wache Alarm schlägt.

☛ **Die Helden werden bemerkt:** Wenn die Helden zu auffällig agieren, wird es wahrscheinlich zumindest kurzzeitig zu einem Kampf kommen (siehe dazu den Abschnitt **Scharfe Klingen** Seite 31), aber auch während eines Kampfes kann Darian (oder auch ein anderes Mitglied der Bande) zwischen den Schwerthieben seine Anschuldigungen gegenüber Isella zur Sprache bringen, was den Kampf eventuell vorerst beenden könnte (mehr dazu im Abschnitt **Spitze Zungen**).

Spitze Zungen

Sobald die Helden über Isellas Verschwörung Bescheid wissen, stehen sie als deren mutmaßliche Werkzeuge zur Vertuschung plötzlich selbst zwischen den Parteien und müssen sich entscheiden, wie sie nun handeln wollen.

Isellas Vorgehen

Isella wird sie drängen, einem Verräter keinen Glauben zu schenken und die Räuberbande ihrer gerechten Strafe zukommen zu lassen. Sie wird leugnen, dass sie die Räuber für einen Mord an ihrem Vater anheuern wollte und

dazu z. B. auch versuchen, sich mit ihrer *Willenskraft* gegen einen *EIDSEGEN* zu wehren. Denn wenn ihre Verschwörung zum Mord an einem Adligen offengelegt wird, droht ihr die Todesstrafe, als Adlige durch das Schwert.

Der erfolgreiche Einsatz des Talents *Menschenkenntnis* (*Motivation durchschauen*) in einer Vergleichsprobe gegen Isellas Überreden-Talent kann hier helfen, allerdings ist eine gute Menschenkenntnis kein Lügendetektor. Sie hilft bestenfalls, Isella besser einschätzen zu können. Ein kritischer Erfolg hingegen sollte ihre Lüge durchschauen. Hellsichts- oder Einflussmagie kann an dieser Stelle ebenfalls hilfreich sein, um sich eine fundierte Meinung zu bilden, ist allerdings für einen Gerichtsprozess unter Adligen nicht von Bedeutung – und nur Adlige können über Adlige zu Gericht sitzen. (Siehe hierzu auch den Kasten **Glaube ich ihr?** Seite 14.)

Darians Vorgehen

Darian wird zugeben, ein Gesetzloser zu sein, aber er wird die Helden auch warnen, dass er und seine Leute sich nicht kampfflos ergeben werden. Sie seien „ehrliche Schurken“, aber keine „gedungenen Mörder“ wie die „Adelsgöre“ (und eventuell auch die, die ihr folgen). Er steht zu seinem Wort und würde bei Rondra oder als Darpate auch bei Travia schwören, die Wahrheit über Isellas Verschwörung zum Mord an ihrem Vater gesagt zu haben. Natürlich – und das sollten die Helden wissen – ist er aber der Wegelagerer, der Entführung einer Adligen, der Kollaboration mit dem Feind, einem Ork (was als „Hämmern an den Grundfesten der praiosgefälligen Ordnung“ gewertet wird), und wahrscheinlich auch des Mordes schuldig.

Das Leben seiner Leute geht ihm über das eigene und sollte ein derartiges Angebot im Raum stehen, so würde er sich auch zu einem Göttingenurteil (siehe Kasten, Seite 32), wenn es sein muss auch in einem Kampf auf Leben und Tod, bereit erklären, solange seine Leute – und im Falle eines Sieges auch er selbst – freies Geleit bekommen; er würde dazu auch versprechen, sich für mindestens ein Jahr und einen Tag aus der Baronie und der Markgrafschaft fernzuhalten. Er weiß zwar selbst um seine Schuld, sieht in Isellas Verbrechen aber ein größeres Vergehen und rechnet somit mit seinem Sieg.

Mögen die Götter euch richten!

Sollten die Helden von Isella ein Göttingenurteil gegen Darian fordern, so wird sie argumentieren, dass er viel erfahrener, besser gerüstet und bewaffnet ist als sie, was die Helden natürlich teilweise ausgleichen könnten. Sollte sich einer der Helden als Stellvertreter zur Verfügung stellen, dem Isella tatsächlich Chancen gegen den erfahrenen Raubritter einräumt, so wird sie einwilligen, aber ggf. versuchen zu fliehen, sollte er unterliegen.

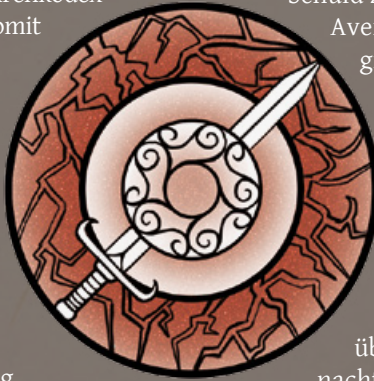
Sollte es zu einem Duell kommen, kann auch ein Spieler für Darian oder Isella würfeln, um mehr Abwechslung ins Spiel zu bringen und unbeteiligte Spieler einzubinden.



Göttinnenurteil

In einem Götterurteil wird die Entscheidung über Recht und Unrecht in die Hände der Götter gelegt. In diesem Fall, bei dem es um einen Streit zwischen zwei an der Waffe ausgebildeten Adligen mit ausgeprägtem Ehrenkodex geht, ist ein Urteil der Göttin Rondra, und somit ein Göttinnenurteil, angebracht. Ein Rondra-Urteil wird normalerweise in Form eines Duells durchgeführt. Bei einem derartigen Kampf wird im Vorfeld festgelegt, ob der Kampf bis zum ersten, zum zweiten oder gar zum dritten Blut geführt wird.

- Als erstes Blut gilt eine ernsthafte Verletzung, bei der ein Kämpfer eine blutende Wunde erhält. Eine niedrige Zahl an SP kann, aber muss in diesem Fall nicht gleich zu einer Entscheidung führen, außerdem muss eine blutende Wunde, insbesondere bei Gerüsteten, auch nicht immer sofort zu sehen sein (Spilleiterentscheidung). Als Orientierung kann hier die erste Stufe des Zustands Schmerz durch niedrige Lebensenergie dienen.
- Als Kampf bis zum zweiten Blut bezeichnet man den Kampf bis zur Kampfunfähigkeit oder der Aufgabe eines der Kontrahenten.



- Als drittes Blut bezeichnet man schließlich den Kampf bis zum Tod.

Dem Verlierer eines solchen Götterurteils wird die Schuld zugesprochen. Zwölfgöttergläubige Aventurier legen bei einem solchen Kampf großen Wert auf ausgeglichene Bewaffnung und Rüstung, die auch die Fähigkeiten der Kontrahenten berücksichtigt. Ein Kampf zwischen einem gut bewaffneten und gerüsteten Krieger gegen einen ebenso ausgerüsteten Bauern ist unter diesen Gesichtspunkten kein ausgeglichener Kampf. Stattdessen sollte der Krieger aufgrund seiner überlegenen Fähigkeiten mit einer für ihn nachteiligen Waffe und schlechter gerüstet den Kampf bestreiten. Es ist durchaus üblich, dass ein Götterurteil anstatt von Kläger oder Beklagtem von Stellvertretern ausgefochten wird, sofern jemand bereit ist, für die Streitenden zu kämpfen. Derartige und ähnliche Zweikämpfe für eine rituelle Urteilsfindung sind in vielen Kulturen Aventuriens verbreitet.

Scharfe Klingen

Ob es zu einem offenen Kampf kommt oder nicht, hängt von vielen Faktoren ab und kann nicht vorhergesagt werden. Mit den folgenden Ausführungen zum Kampfverhalten der Räuber und der Karte der Ruine sollte es möglich sein, ein spannendes und abwechslungsreiches Finale zu gestalten. Die Ruine der Klosterburg bietet z. B. an vielen Stellen die Möglichkeit, sich zu verstecken und das Gelände taktisch zu nutzen, z. B. mit Angriffen von Hinten, oder sich mit einer entsprechenden Probe in eine vorteilhafte Position zu bringen (siehe **Regelwerk** Seite 238). Dabei solltest du nicht vergessen, auch Nicht-Kämpfern die Möglichkeit zu geben, sich über den Einsatz ihrer Fähigkeiten, seien es nun Talente oder auch der eher ungewöhnliche Einsatz eines Zaubers, sinnvoll am Geschehen zu beteiligen. Möglich wären Steinwürfe von hohen Dächern (siehe **Regelwerk** auf Seite 241) oder taktische Hilfe, idealerweise mit der Sonderfertigkeit Anführer.



Sollte es zu einem Kampf kommen, so wird Darian versuchen, seine Leute durch Befehle taktisch geschickt einzusetzen. Dazu wird er 1-2 Bogenschützen auf erhöhten Positionen (dem Bergfried, dem Wehrgang oder dem Obergeschoß des Palas und der Küche) postieren und Nahkämpfer nah beieinander halten, damit sie an einer günstigen Stelle (z. B. dem Durchgang zum Innenhof des Wandelgangs) eine Schlachtreihe halten und sich im Notfall taktisch zurückziehen können. Er selbst wird sich dabei dem augenscheinlich stärksten Gegner stellen.

- Die Helden unterliegen:** In diesem Fall wird Darian sie auffordern, die Waffen zu strecken, um kein unnötiges Blut zu vergießen. Er wird ihnen freies Geleit anbieten. Was die Helden daraus machen, liegt bei ihnen.
- Darians Bande unterliegt:** Im Notfall wird Darian einen taktischen Rückzug in den Palas befehlen und versuchen, Einzelnen die Flucht durch den alten Fluchttunnel und die Kavernen zu ermöglichen. Sollten die Helden die Flucht aus irgendeinem Grund nicht mitbekommen, so könnten aufgeschreckte Fledermäuse, die lärmend aus dem Bergfried fliehen, auf den Hinterausgang aufmerksam machen.

Bei einer eventuellen Flucht könnte natürlich ein weiterer Räuber den Höhlenspinnen zum Opfer fallen, sodass die durch die Dunkelheit der Höhlen laufenden Helden plötzlich einer riesigen Spinne gegenüberstehen, die gerade dabei ist, ihre nächste Mahlzeit einzuspinnen. Natürlich können die Helden auch versuchen, alle Übeltäter gefangen zu nehmen, um sie dem Junker von Sonnenfeld oder dem Baron von Beldenhag vorzuführen und dann um eine entsprechende Belohnung feilschen (siehe **Ausklang**).

Die Flucht Optionaler Inhalt

Sollte es Darian, Isella oder auch anderen gelingen, die Flucht zu ergreifen, oder lassen die Helden sie sogar gehen, so werden sie den Weg nach Nordwesten in den Finsterkamm einschlagen, um sich den Sommer über bis ins Svellttal durchzuschlagen. In diesem Fall könnten Darian, Isella oder einzelne Mitglieder der Bande den Helden später noch einmal über den Weg laufen.

Ausklang

Das Ende des Abenteuers ist offengehalten und sollte allein davon abhängen, wie die Helden sich entschieden haben und ob sie in der Lage waren, ihre Entscheidung auch durchzusetzen. Ein versöhnliches Ende, bei dem Darian verspricht, der Baronie oder der Markgrafschaft den Rücken zu kehren und Isella das Missverständnis mit ihrem Stiefvater ausräumt und ihm schließlich doch noch verzeiht, ist ebenso denkbar wie ein Gerichtsprozess, bei dem der Baron von Beldenhag alle Delinquenten zum Tode verurteilt. Darian und Isella würden in diesem Fall wegen ehrenrührigem Verhalten, Hämmern an den Grundfesten der Ordnung, Insubordination und Verschwörung zum Mord als Adlige durch das Schwert hingerichtet werden, während die anderen Räuber aufgeknüpft werden. Je nachdem, wie aufopferungsvoll die Helden argumentieren, sind aber auch mildere Urteile wie körperliche Züchtigung und Pranger, die Acht (Verbannung und Absprache der Rechte, umgangssprachlich auch als Vogelfreiheit bezeichnet), eine göttergefällige Bußqueste oder für ein Jahr und einen Tag dem Baron als Dienstritter zu dienen, durchaus denkbar.

Der Baron von Beldenhag Optionaler Inhalt

Wenn du die Themen des Abenteuers noch weiterspinnen möchtest, kannst du dich dazu eines **Barons** von Beldenhag (Ende 50, gewiefter Staatsmann, stets auf seinen Vorteil bedacht, besteht auf die ihm gebührende Anrede *Euer Hochgeboren*, übersieht aber andere Unhöflichkeiten, Etikette (13/13/12) 9, Überreden (14/13/12) 8, Willenskraft (14/13/12) 7, SK 2) bedienen. Ein ehemaliger Landedler und Raubritter, der sich wie zahlreiche Kriegsfürsten im ehemaligen Darpatien zu Zeiten der Wildermark selbst zum Baron proklamiert hat. Korruption ist ihm alles andere als fremd und wenn du die Geschichte um Darian und Isella noch weiterspinnen möchtest, so könnte der Raubritter Darian durchaus mit dem Baron von Beldenhag unter einer Decke stecken und in seinem Auftrag – aber nicht in seinem Namen – Wegzoll einfordern, und dafür den Schutz des Barons genießen. So könnten die Helden eine weitläufigere Intrige aufdecken und eine weitere, sicher geglaubte Säule der Gesellschaft würde mit zweifelhafter Moral

gezeichnet. Möglicherweise zeigt dies den Helden, dass sie die Gerechtigkeit oft in die eigenen Hände nehmen müssen.

Der aufrechte Stiefvater

Auf Gut Sonnenfeld in der Nähe des *Vier Buchen* kann **Gerbold von Irmenburg** (Mitt-Fünfziger, gestutzter Bart, schmal gebaut, sympathische Ausstrahlung, Willenskraft (13/14/13) 6, SK 2) den Vorwürfen über eine Verschwörung seiner Stieftochter kaum glauben. Er sieht in Isella das Erbe seiner geliebten Ehefrau und würde ihr nur zu gerne verzeihen, wenn sie das Missverständnis ausgeräumt haben. Auch seine Geliebte Ludilla würde er für die Liebe seiner Stieftochter verlassen, auch, wenn es ihm das Herz ein weiteres Mal bricht.

Sollte Isella den Tod gefunden haben, hängen die Reaktion und auch eine Belohnung vom Bericht der Helden ab. Bringen sie Isellas Leichnam nach Sonnenfeld, erzählen aber nichts über ihre Verschwörung, so wird Gerbold ihnen einen kleinen Betrag (5 Silbertaler pro Held) zahlen. Erfährt er von der Verschwörung seiner Stieftochter, kann er es zunächst nicht glauben und bricht schließlich zusammen.

Ob Isella Reue zeigt und wie ehrlich sie dies meint, kannst du selbst entscheiden. Sie kann durch die Erlebnisse geläutert werden und Darian regelrecht dankbar sein, dass er den Mordauftrag nicht durchgeführt hat. Du kannst sie aber auch zur wiederkehrenden Gegenspielerin der Helden machen, die nun auf Rache sinnt.

Der Lohn der Mühen

Für das Bestehen des Abenteuers sollten die Helden zwischen 10 und 15 AP erhalten. Je nachdem, wie das Abenteuer verlaufen ist, können sie noch die ausgehandelte Belohnung von Isella einstreichen, die Beute der Räuberbande unter sich aufteilen (Spielleiterentscheidung) oder die Belohnung für das Ergreifen der Räuberbande durch den Baron einstreichen (insgesamt 50 Dukaten zzgl. einer Belohnung von weiteren 25 ehrlich verdienten Dukaten, wenn sie die Beute der Räuber dem Baron oder einer anderen passenden Autorität wie der Praioskirche aushändigen, siehe dazu aber auch den Optionalen Inhalt: **Der Baron von Beldenhag**).

DIEBISCHE TRÄUMEREI



Einleitung und Hintergrund

Dschadir überprüfte noch einmal seine Ausrüstung. Draußen hörte er Amuleya ihre magischen Formeln sprechen, die Frau seines Herzens traf ebenfalls Vorbereitungen für die heutige Nacht. Einen der Dschinnim der Lüfte wollte sie rufen, damit dieser ihnen die verschlossenen Türen öffnete, an denen seine geschickten Finger versagten. Die Türen, die sie von wirklichem Reichtum trennten.

Der junge Dieb spürte, wie sein Herz vor Aufregung stärker klopfte. Es war nicht ihr erster gemeinsamer Diebstahl, keinesfalls, schon seit einer Weile erleichterten er und Amuleya gemeinsam andere Leute um ihr Eigentum. Sie hatten sich erste Schätze beschafft, ein Versteck aufgebaut und erste Gefolgsleute um sich geschart. Doch heute würden sie den nächsten Schritt tun auf dem Weg zu Ruhm und Reichtum und einen Diebstahl verüben, der so geheimnisvoll war, dass sich die Stadtgarde noch jahrelang daran die Zähne ausbeißen würde. Es würde der Anfang einer neuen Reihe von Verbrechen sein, die die Garde zur Verzweiflung und Amuleya und ihn zu neuen Höhen führen würde. Einen Palast mit Schätzen würden sie einrichten statt dieser Hütten und die anderen Diebe würden vor seiner Kenntnis und Amuleyas Macht das Knie beugen.

Rahja, was liebte er diese Frau! Als sie als Schülerin in das Haus seines Vaters gekommen war, hatte er noch keine Augen für sie gehabt, doch mit dem Heranwachsen verstand er jeden Tag mehr, dass Amuleya die Frau seiner Träume war. Zuerst war es ihre Schönheit gewesen, die ihn anzog, doch als er lernte, dass sie die gleichen Wünsche hegte wie er, war es um ihn geschehen. Es reichte ihr nicht, die Schülerin eines kaum bekannten Magiers zu sein, die die Akademie frühzeitig verlassen musste und aus kleinen Verhältnissen stammte. Ebenso wenig wie es ihm reichte, der unmagische Sohn eines Zauberers und kleines Licht der Rashduler Diebesgilde zu sein. Sie beide wussten, sie waren für Größeres bestimmt und gemeinsam konnten sie es schaffen.

Dschadir schob den Dolch in den Gürtel und lächelte. Bald würden sie aufbrechen und einen weiteren Schritt auf dem Weg zu ihrem Traum gehen: Sheik und Shanja der Diebe von Rashdul werden. Mit seiner Kenntnis und ihrer Magie waren sie unaufhaltsam.



Das Abenteuer

Genre: Detektivabenteuer, 1001 Nacht

Voraussetzungen: keine

Ort: Rashdul und Umgebung

Komplexität (Spieler/Meister): gering/mittel

Erfahrung der Helden: durchschnittlich bis erfahren

Anforderungen: Neugier, Hilfsbereitschaft, Magiekunde

Gesellschaftstalente

Kampf

Wissenstalente

Lebendige Geschichte



Eine **Diebische Träumerei** ist es, die ein Liebespaar aus einem Dieb und einer Elementaristin antreibt. Um Sheik und Shanja der Diebe zu werden, bestehlen sie mit Hilfe ihrer Magie reiche Bewohner Rashduls. Die Helden werden gebeten, die ungewöhnlichen Diebstähle aufzuklären. Dabei gilt es, klug vorzugehen, sich von den scheinbar fehlenden Hinweisen nicht verwirren und den Klingen der Diebe nicht besiegen zu lassen, um am Ende das Fest der Freuden genießen zu können.

Auswahl der Helden

Für dieses Abenteuer eignen sich Helden verschiedenster Art, solange sie ein Interesse daran zeigen, Diebstähle aufzuklären. Da verschiedene Einstiegsoptionen angeboten werden, muss der Held keinesfalls ausgesprochen gesetzestreu sein, solange er oder sie nicht zur Bande von Dschadir und Amuleya gehört.

Fähigkeiten im zwischenmenschlichen Bereich sind jedoch für diese Detektivgeschichte unabdingbar. Etwas Kampfstärke sollte außerdem mitgebracht werden, um sich gegen die Bande zur Wehr setzen und sie überwältigen zu können. Dringend empfehlenswert ist jedoch vor allem ein Kenner der magischen Hellsicht, um herauszufinden, wie die Diebe vorgehen. Weiteres magisches Können ist nicht notwendig, kann jedoch hilfreich sein gegen Amuleyas Fähigkeiten. Wenn kein Spielerheld die entsprechenden Fähigkeiten mitbringt, ist es natürlich auch möglich, die entsprechende magische Untersuchung gegen ein entsprechendes Entgelt von der hiesigen Magierakademie Al'Pandjashtra durchführen zu lassen, aber wenigstens ein guter Wert in *Magiekunde* ist notwendig, um die Helden auf die richtige Spur zu führen.

Zeit und Ort

Das Abenteuer spielt vorwiegend in Rashdul, doch je nach Wahl des Finales kann es die Helden auch in das vier Meilen entfernte Örtchen Khanûba



führen. Die Ereignisse des Abenteuers, wie sie hier geschildert werden, finden Ende Ingerimm 1038 BF statt, es lässt sich jedoch problemlos in ein anderes Jahr verschieben. Für die Lösung dieses Detektivabenteuers benötigen die Helden voraussichtlich nicht mehr als einige Tage.

Was bisher geschah

Die Magierin Amuleya konnte schon als Kind ihre Finger nicht vom Eigentum Anderer lassen und musste deswegen die Magierakademie in Rashdul vor ihrem Abschluss verlassen. Der freie Lehrmeister *Cherek ibn Rohelyan* nahm sie auf, lehrte sie und war lange bereit, über ihre kleinen Diebereien hinwegzusehen, er fragt noch immer nicht, womit sie ihre Ausbildungsschulden bei ihm bezahlt. Dessen Sohn *Dschadir* hat sich bislang mit kleinen Diebereien

durch das Leben geschlagen, bis er sich rettungslos in Amuleya verliebte. Gemeinsam träumen der Dieb und die kleptomanische Elementaristin von einem Leben in Luxus als Sheik und Shanja der Diebe.

Zu diesem Zweck brechen sie mittels Amuleyas Magie in lukrative Geschäfte in Rashdul ein. Da Herrscher jedoch auch Gefolge brauchen, sind sie auch damit beschäftigt, eine Bande auf der





MHANADI

HAFEN

SCHWARZER PLATZ

HAUPT-PLATZ

SCHUBOCH

RASHDUL

- | | | | |
|----|--------------------------------|-----|--------------------------------|
| 01 | Alte Brücke | G01 | Karawanserei „Am Basar“ |
| 02 | Bab ar' Raschtul | G02 | Karawanserei „Mhanadi“ |
| 03 | Niederlassung der Grauen Stäbe | G03 | Karawanserei „Feuriger Shadif“ |
| 04 | Bab ad'Dschadir | G04 | Karawanserei „Haus Festum“ |
| 05 | Pentagrammakademie | T01 | Bethaus des Rastullah |
| 06 | Bab al'Yeshinna | T02 | Hesindetempel |
| 07 | Madamaltor | T03 | Borontempel (Puniner Kult) |
| 08 | Wehrhaus | T04 | Borontempel (Alanfaner Ritus) |
| 09 | Palast des Sultans | T05 | Feqztempel |
| 10 | Felsengräber | T06 | Rahjatempel |
| 11 | Reiterlager der Novadis | | |

200 SCHRITT



Straße aufzubauen. Das anstehende Fest der Freuden in Rashdul mit dem damit verbundenen Durcheinander erscheint ihnen als ideale Gelegenheit, ihre Raubzüge und vor allem deren Häufigkeit auszuweiten, füllen die Kaufleute der Stadt doch in Erwartung der kauffreudigen Pilger in dieser Zeit ihre Lager stets mit mehr Waren als sonst. So haben sie in den letzten Tagen einen Schmuckhändler, einen Teppichhändler und einen Waffenhändler ausgeraubt. Die Beute aus letzterem Raub soll ihre entstehende Bande mit Waffen ausstatten.

Was geschehen wird

Um weitere Mitglieder für ihre Bande zu bekommen, planen Dschadir und Amuleya einen Einbruch in den Kerker Rashduls. Sie hoffen nicht zu Unrecht, dass sich die dabei befreiten Diebe ihnen anschließen, sodass sie ihr Versteck besser sichern und einen weiteren Schritt auf dem Weg zu legendären Diebesanführern machen können. Dschadir weiß, dass die Stadtgarde die aktuell gefassten Diebe und Kleinkriminellen während des

Fests der Freuden einfach im Kerker lässt, um sie erst nach den Feierlichkeiten vor den Kadi zu bringen. Einer von ihnen, Abu, ist der Cousin des Bandenmitglieds Jalif, der bei einem Einbruch vor drei Tagen gefasst wurde. Da sich Jalif für seinen jüngeren Verwandten verantwortlich fühlt, bestärkt er Dschadir und Amuleya darin, trotz aller Gefahren in das Verlies einzubrechen, um auf diesem Weg weitere Bandenmitglieder zu rekrutieren, allen voran seinen Cousin.

Die Helden geraten auf unterschiedlichen Wegen an Mhadul ibn Hilal, den Agha (Hauptmann) der Stadtgarde, der sie damit beauftragt, die seltsamen Diebstähle zu untersuchen. Ihre Ermittlungen werden sie früher oder später an die Magierakademie führen, wo man sich mit etwas Nachbohren an die frühere Elevelin mit einer Vorliebe für fremdes Eigentum erinnert. Die Spuren führen die Helden anschließend entweder nach Khanûba ins Versteck der Diebe, aber möglicherweise können sie die Räuber schon bei ihrem nächsten großen Einbruch stellen.

Der Einstieg

Diebische Träumerei bietet gleich drei verschiedene Optionen, ins Abenteuer zu starten. Bereits bekannte Helden wollen eventuell anders beginnen als Helden, die das erste Mal in die Stadt kommen oder eher Phex huldigen und ungern Kontakt mit dem Gesetz haben.

Alle drei Einstiege führen jedoch schnell zum selben Punkt: einer Unterredung mit Mhadul ibn Hilal, Agha der Stadtwache, und der Anwerbung der Helden durch diesen. Du hast also die Möglichkeit, dir den AbenteuerEinstieg auszusuchen, der am besten zu deiner Gruppe passt. Selbstverständlich ist es außerdem möglich, diese Optionen zu kombinieren, besonders der Einstieg auf dem Basar ist sehr offen.

Was weiß mein Held über Rashdul?

Einem Helden aus den Tulamidenlanden oder gar aus Rashdul selbst ist vieles der folgenden Details bekannt, auch Helden aus angrenzenden Regionen können diese Informationen zumindest in Teilen bereits gehört haben. Falls du die Würfel entscheiden lassen möchtest, gilt Folgendes:

Probe auf Götter & Kulte +2

1 QS – In Rashdul genießt die Göttin Rahja besondere Verehrung, doch auch Phex ist, wie überall in den Tulamidenlanden, sehr beliebt und wird neben seinen üblichen Aspekten auch als der nächtliche Jäger und Gott der Magie unter dem Namen Feqz verehrt. An den ersten sieben Tagen im Monat Rahja verwandelt sich die ganze Stadt während des Fests der Freuden in eine einzige, große Feier zu Ehren der Göttin.

2 QS – Die meisten Einwohner Rashduls sind zwölfgöttergläubig, doch es leben auch Novadis in der Stadt. Größere Reibereien gibt es deswegen jedoch nicht.

3 QS – In Rashdul gibt es zwei Borontempel, einen für jeden Kult, für die Tulamidenlande einzigartig. Die Shanja und der Sultan lieben sich sehr, dennoch soll sich die Shanja immer wieder beim Fest der Freuden verkleidet unter das Volk mischen und vielleicht sogar einen Liebhaber für eine Nacht erwählen.

Probe auf Geographie (Tulamidenlande) +2

1 QS – Rashdul ist eine große Stadt in den Tulamidenlanden im Südosten des Kontinents und gehört zum Kalifat.
2 QS – Die Stadt liegt am Mhanadi und wird auf Grund ihres Alters auch die Unschätzbar Alte genannt. Sie ist die Hauptstadt des gleichnamigen Sultanats und Standort einer Magierakademie.

3 QS – Flussaufwärts von Rashdul ist die nächste Stadt Mherwed, flussabwärts Khunchom. Dazwischen liegen in beide Richtungen einige kleinere Orte.

Probe auf Etikette (Klatsch & Tratsch) +2

1 QS – Rashdul wird vom Zaubersultan Hasrabal ben Yakuban regiert und gehört nominell zum Kalifat. Seine geliebte Ehefrau, Shanja Eshila von Rashdul, gilt trotz ihres Alters immer noch als eine der schönsten Frauen der Welt.

2 QS – Die Stadt ist der Inbegriff tulamidischer Lebensart. Dazu gehört es unter anderem, dass Magier in Rashdul sehr angesehen sind. Außerdem ist der Sultan selbst ein Magier, der auch an der hiesigen Akademie lehrt und es mit der Zugehörigkeit zum Kalifat nicht immer ganz so genau nimmt.

3 QS – Der Sultan hat die Herrschaft über die Stadt und die hiesige Magierakademie nach einem Zauberduell gegen die Dämonologin Belizeth Dschelefsunni

errungen. Einige Bewohner der Stadt, aber vor allem einige Magier, halten dies noch immer für einen Bruch mit der Tradition althergebrachter, tulamidischer Magie.

Rashdul am Mhanadi

Die *Unschätzbar Alte* wird Rashdul von ihren Bewohnern genannt, gilt sie doch als eine der ältesten Städte am Mhanadi und des Kontinents. Prächtig erhebt sie sich auf den Tafelbergen über den Fluss, gekrönt vom weißen Palast der Sultane. Die Stadt teilt sich in Ober- und Unterstadt, wobei erstere den Palästen der reichen Familien, dem Wehrhaus und den Tempeln der Götter Feqz und Rahja Platz bietet. Eine Mauer, deren Tore außer während des Fests der Freuden bei Nacht geschlossen werden, trennt die Oberstadt von der Unterstadt. Hier leben Handwerker neben dem Monumentalbau der Magierakademie, während auf dem Basar das Leben pulsiert und am Hafen Waren von und auf die Mhanadikähne geladen werden.

Unter der Stadt befinden sich die Kechans genannten, alten Kanäle, die teilweise längst in Vergessenheit geraten sind. Sie sind das unumstrittene Reich der Diebe und Beutelschneider, von der Stadtgarde gemieden und vom Sheik oder Shanja der Diebe regiert. Die Kechans spielen im Abschnitt **Kampf in den Kechans** (siehe Seite 54) eine Rolle.

Rashdul

Region: tulamidische Stadtstaaten, Sultanat Gorien (nominal dem Kalifat zugehörig)

Einwohner: 8.500, davon 6.000 Tulamiden und 2.500 Novadis, nur vereinzelte Mittelländer und Zwerge

Herrschaft: Magokratie unter Hasrabal ben Yakuban, meist vertreten durch einen seiner Söhne

Tempel: Feqz, Rahja, Rastullah, Boron (beide Kulte), Hesinde, zahlreiche Ahnenschreine

Handel und Gewerbe: Reis, Pfeffer, Teppiche, Rashduler Drehhörner (Gebirgsrinder), Pergament, Glas, Waffen, Rüstungen

Besonderheiten: die uralte Pentagramm-Akademie (Magierakademie, grau, Beschwörer), Schule der Hohen Tulamidischen Kampfeskunst (Schwertgesellschule), Alabasterpalast der Sultane, Wächtergolem an der Alten Brücke, altes Kanalsystem unter der Stadt, zahlreiche Felsengräber

Stimmung in der Stadt: laut, lebhaft und sehr traditionell tulamidisch, geprägt von großmütiger Toleranz zwischen Kulturen und Religionen.



Für Reisende wirkt die Stadt, nicht nur, aber besonders um den Basar, wie aus einem Märchen der Tulamiden. Bunte Teppiche, schmale Gassen, Zimtgeruch, zuvor-kommende, geschäftstüchtige Händler und zahlreiche Teehäuser, die zu Tee, Wasserpfeife und *Rote und Weiße Kamele* einladen. Rashdul ist nicht nur im Rahja ein offener Ort. So stolz überall tulamidische Traditionen betont werden, auf den Kontakt mit den „Ausländern“ will man keinesfalls verzichten. Im Gegenteil, besonders Fremde, die Geld mitbringen und in der Stadt lassen, sind herzlich willkommen. Überall werden den Helden verschiedene Dienstleistungen und Waren angeboten, vom Marzipantörtchen bis zum Kamel. Magiern wird mit großer Freundlichkeit begegnet, da die Mitglieder der Akademie sehr angesehen sind, Elfen könnten sogar mit den Dschinnen des Zaubersultans verwechselt werden.

Die ersten sieben Tage des Monats Rahja wird in Rashdul das *Fest der Freuden* in einer tagelangen, ekstatischen Feier begangen. Zahlreiche Prozessionen ziehen durch die Stadt, allerorten wird immer wieder getanzt, Karawansereien sind voller Pilger, und der Rahjatempel quillt über vor Feiernden. Liebesabenteuer auch mit zuvor Unbekannten sind nicht unüblich, es heißt sogar, dass die wunderschöne Herrscherin der Stadt, Shanja Eshila, sich verkleidet unter die Feiernden mischen soll. Vielleicht ist es sogar das Fest der Freuden selbst, das die Helden als Pilger nach Rashdul geführt hat.

Wenn dir der alltägliche Trubel einer tulamidischen Stadt bereits ausreichend ist und du auf das Fest der Freuden verzichten willst, kannst du dieses Abenteuer auch zu einem anderen Zeitpunkt stattfinden lassen. Entsprechende Passagen müssten dann allerdings angepasst werden.

Eine Anmerkung zum Geld

Rashdul gehört zum Kalifat, doch die meisten Händler und Wirte in einer so bedeutenden Handelsstadt akzeptieren auch mittelreichische und aranische Währung. Geldwechseln ist also nicht erforderlich, dennoch für größere Einkäufe eine Überlegung wert. Etliche Händler verlangen höhere Preise, wenn sie Fremdwährungen annehmen, schließlich müssen sie ja das Geld anschließend selbst wechseln lassen. Diese Erklärung werden die meisten den Helden auf Nachfrage auch unter zahlreichen Verweisen auf die Not der eigenen Familie geben und oft einen Geldwechsler empfehlen.

Als optionale Stimmungsergänzung ließe sich an dieser Stelle damit spielen, dass alle Preise bei Bezahlung in nicht-kalifatischer Währung etwas höher sind als der Listenpreis.

Gängige Währungen

Land	Währung	Wert in Silbertalern	Material
Aranien	Dinar	10	Gold
Aranien	Schekel	1	Silber
Aranien	Hallah	0,1	Bronze
Aranien	Kurush	0,01	Eisen
Kalifat	Marawedi	20	Gold
Kalifat	Zechine	2	Silber
Kalifat	Muwlal	0,05	Kupfer

Ankunft in Rashdul

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Rashdul, die unschätzbar Alte, stolz und unbezwingbar ragt sie inmitten der Sandsteinfelsen über den Mhanadifluten auf. Vom Fluss kommend zieht sie sich den Hang hinauf, die Oberstadt der reicheren Bewohner sitzt, von einer eigenen Mauer umgeben, auf einem Felsplateau und ist ebenso weit sichtbar wie die Magierakademie. Die Al'Pandjashtra, wie die Tulamiden die Pentagramm-Akademie nennen, ist ein fünfeckiger Prachtbau mit unzähligen Türmchen und Kuppeln, die die Lehmhäuser der Unterstadt überragen. Über allem thront der Alabasterpalast der Herrscher von Rashdul, ein weißes Wunderwerk mit Zwiebeltürmen und glänzenden Dächern.

Bereits bevor ihr eins der drei Tore passiert habt, wisst ihr, diese Stadt scheint aus einem tulamidischen Märchen zu stammen.



Aus welchem Grund auch immer die Helden nach Rashdul gereist sind, eins der ersten Dinge, die es zu organisieren gilt, ist sehr wahrscheinlich eine Unterkunft. Zwar sind in allen Karawansereien bereits etliche Auswärtige abgestiegen, dennoch haben die Helden noch Auswahl. Die Karawansereien *Am Basar* (Q3/P3/S80), *Haus Festum* (P4/Q4/S32), *Feuriger Shadif* (P2/Q2/S58) und *Mhanadi* (Q3/P3/S60) warten alle auf Gäste, doch die beste Lage bietet die Karawanserei *Am Basar*, die am Rand des Basars liegt und in der die Helden die letzten freien Plätze ergattern können. Dazu kommen zahlreiche kleine Gasthäuser in der Unterstadt, und in den Tagen des Festes vermieten auch etliche Rashduler Schlafplätze in ihrem Haus, für manche der Ärmern ist es ein gutes Einkommen, das eigene Bett gegen gutes Geld zur Verfügung zu stellen. Doch wir gehen im Weiteren davon aus, dass die Helden in der Karawanserei *Am Basar* untergekommen sind.

Basarschlaglichter

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Gassen des Basars sind eng, und da viele Händler ihre Waren auch zusätzlich noch auf Ständen vor dem Laden präsentieren, noch enger. Über euch schaukeln friedlich Lampions, Stoffbahnen und Kleidungsstücke in allen Farben des Regenbogens im Wind, die sich selbstverständlich alle käuflich erwerben lassen. Ebenfalls käuflich sind die Äffchen und Papageien, die an manchen Ständen lärmend in Käfigen sitzen, die Gewürze und Früchte, die aus Säcken und Körben zu quellen scheinen, die mit Schnitzereien verzierten Möbel, das blitzende Metallgeschirr und die Berge von süßem Gebäck. Wem der eigene Einkauf zu schwer geworden ist, kann sich überall einen Trägersklaven mieten oder ihn bei Bedarf gleich kaufen, und sollte man Gefallen am Turban eines Händlers gefunden haben, wird er diesen auch gegen ein paar klingende Münzen übergeben.



Von allen Seiten bestürmen euch Händler, preisen ihr Angebot, wollen euch zu Tee und Pistazientörtchen einladen oder euch weich fließende Seide verkaufen, eine prächtige Lampe, saftige Arangen, diesen edlen Khunchomer, kunstvoll bemalte Kacheln, ein flauschiges Kätzchen, feurigen Pfeffer, lieblich-süßes Räucherwerk, eine Rüstung für wahre Helden, frisches, knuspriges Brot oder dieses Sitzkissen, bequem wie Rahjas Schoß.



Ziel der Helden sollte früher oder später der *Basar* sein, der ihnen auch mehrfach empfohlen wird, besonders, wenn sie fremd aussehen. Die folgende Liste führt einige Ereignisse auf, die auf dem Basar passieren können, sei es beim ersten Besuch der Helden oder im Verlauf der weiteren Ermittlungen. Keines dieser Ereignisse muss passieren, sie dienen dazu, die Stimmung zu vermitteln: Eine lokale Berühmtheit ist der Obsthändler **Ein-Zechinen-Ali** (52, grauer Bart, dürr, laute Stimme; Handel 12 (13/13/13) Willenskraft 10 (13/13/13), SK 2). Bei ihm kostet alles, von der Wassermelone zur Tüte Datteln, eine Zechine, was er mit lauter Stimme anpreist: „Frische Feigen! Eine Zechine, eine Zechine, eine Zechine! Leckere Melone! Eine Zechine!“ Sollte sich einer seiner Kunden beschweren, der Preis sei zu hoch, wird Ein-Zechinen-Ali solange weiteres Obst ergänzen bis der Kunde



zufrieden ist. So kann aus einer Handvoll Feigen schnell ein halber Korb werden. Aufgrund treuer Stammkunden und da sich auch immer jemand findet, der nicht über den Preis verhandelt, ist Ein-Zechinen-Ali zum allgemeinen Erstaunen immer noch nicht pleite.

Wenige Schritte vor den Helden reißt ein dürrer Straßenhund eine Wurst von einem Stand. Die Metzgerin lamentiert lautstark und fordert die Umstehenden auf, diese „diebische Ausgeburt der Gosse“ aufzuhalten, während der Metzgerjunge Yurkhan (12, vorwitzig, immer hungrig; Willenskraft 3 (13/10/10), SK 1) sofort hinter dem Hund herstürmt, in der Hoffnung, die Wurst dem Hund abnehmen und schließlich selbst verzehren zu können. Die Helden können dem Hund helfen, dem Jungen oder die Wurst der Metzgerin zurückbringen, die ihnen anschließend einen wirklich guten Preis für Lammrippchen macht. Yurkhan hingegen würde den Helden, die ihm geholfen haben, ein paar Informationen über den Basar geben können, auch wo sie Gifthändler finden können (was während der **Ermittlungen in Rashdul** (siehe Seite 46) nützlich sein kann). Der rüdische Mischlingshund kann zum treuen Gefährten der Helden werden, wenn sie ihn beschützen.

Mitten in einer engen Gasse zwischen zwei Ständen beschließt der Esel Sultan, nicht weitergehen zu wollen. Innerhalb kurzer Zeit versuchen Eseltreiber **Sameer ben Jaid** (20, schiefesitzende Keffiya (Kopftuch), freundliches, aber schlichtes Gemüt; Willenskraft 5 (13/10/12), SK 1), Standbesitzer und Passanten, den turmhoch mit Reissäcken beladenen Esel mittels Locken, Schlagen oder Anschieben aus dem Weg zu bewegen. Die Helden können helfen oder dem Schauspiel eine Weile zusehen. Mit verstohlenen Blicken zur Seite und leiser Stimme wird einem Helden im Gedränge ein Tonikum angeboten, das für abendliche Abenteuer während des kommenden Festes die Kräfte stärken soll. Die Verkäuferin **Birhan saba Dilban** (48, dünne graue Haare, schlichte Kleidung, zahlreiche Fläschchen unter der Kleidung; Handel 11 (14/14/13), Willenskraft 8 (12/14/13), SK 2) hat nicht nur sexuelle Aufputschmittel (schmackhaft, aber wirkungslos) im Angebot, sondern auch Einschlafhilfen (bitter, ebenfalls wirkungslos). Falls sie während der **Ermittlungen in Rashdul** (wieder) angetroffen wird: Gift verkauft sie nicht, allerdings kann sie die Helden an Gifthändler weitervermitteln.

Im Gedränge wird eine Heldin von **Farsiddin ibn Kanik** (26, gepflegter Bart, Teehändler, neigt zu großen Gesten; Betören 10 (13/14/14), Handel 11 (14/13/14), Willenskraft (13/3/14), SK 2) mit dessen Gefährtin von einem amourösen Abenteuer vor zwei Nächten verwechselt. Er will diese märchenhafte Nacht unbedingt wiederholen. Wenn er von seinem Irrtum überzeugt wurde, lädt er die Heldin dennoch auf Tee und Gebäck ein (und bei Interesse ihrerseits auch zu mehr).

Der Geldwechsler **Feyhach ibn Faisal** (24, sorgfältig gestutztes Bärtchen, schlichte, aber zurückhaltende Kleidung, überfreundlich; Handel 14 (14/14/14), Willenskraft 10 (13/14/14), SK 2) will offensichtlich

nicht-tulamidischen Helden einen horrenden Wechselskurs aufschwätzen. Deswegen läuft er eine Weile neben oder hinter ihnen her und betont immer wieder sein „bestes Angebot der Stadt“.

Vor einem Teehaus sitzt der Haimamud 🏴 Resheman ben Sahil (66, warme Stimme, gestikuliert viel, überdimensionaler Turban; Sagen & Legenden 12 (13/13/13), Willenskraft (13/13/13), SK 2) und erzählt eine dramatische Geschichte über den Helden Dschadir den Kühnen und dessen Kampf gegen den schwarzen Drachen Kurungur. Über konkrete Diebstähle weiß er auf Nachfrage nichts, außer dass es immer Diebe gibt in der Stadt. Dafür bietet er jedoch an, die Geschichte vom Meisterdieb Karim al'Fessir zu erzählen, der einst in den Palast eingebrochen sei und dort die schönsten Juwelen und das Herz der Sultanstochter gestohlen habe.

Ein Wort zum Feilschen

Überall auf dem Basar wird gefeilscht. Für Nicht-Tulamiden ist dies überaus gewöhnungsbedürftig, doch hier

gehört es zum guten Ton, nicht zu feilschen, ist eine Beleidigung für das Gegenüber. Erfahrenere Händler können über eine solche Respektlosigkeit bei offensichtlich ausländischen Helden hinwegsehen und sind nicht beleidigt, allerdings werden die Helden ohne Feilschen gnadenlos über den Tisch gezogen. Beim Feilschen wird übertrieben, dass sich die Balken biegen und oft Bezug genommen auf die eigene Familie (zum Beispiel Kinder, Enkel, Onkel, alte Tanten, Eltern, sechste Ehefrauen) oder auf den Aberglauben einiger Zahlen (zum Beispiel die Sechs der Elemente, die heilige Neun Rastullahgläubiger, die unglückbringende Dreizehn). Dabei werden von den Händlern bei Bedarf auch bisher unbekannte Verwandte und Zahlenbedeutungen aus dem Stegreif erfunden, du kannst also einfach drauflos improvisieren. Wenn ein Held Feilschen möchte, beachte die Regeln zum Feilschen im **Regelwerk** auf Seite 208. Pro Netto-QS einer Probe auf *Handel (Feilschen)* kann der Wert einer Ware um 10 % erhöht oder verringert werden (bis maximal 50 %).

Einstiegsoptionen

Dieses Abenteuer bietet dir gleich drei Möglichkeiten an, deine Helden in die Suche nach den Dieben starten zu lassen. Du kannst dir also diejenige aussuchen, die am besten zu deiner Gruppe passt. Dabei ist es auch möglich, diese Optionen zu kombinieren, ganz wie es dir und deiner Runde gefällt.

Einstieg A: Diebe am Basar

Diese Einstiegsoption findet auf dem Basar statt und konfrontiert die Helden gleich mit dem Grundthema des Abenteuers: Diebe.

Auf dem Basar Rashduls sind natürlich Taschendiebe unterwegs, die versuchen, im Gedränge Menschen um ihr Geld zu erleichtern. Dabei ist ein Dieb selten allein, eher sind sie zu zweit oder dritt, denn wenn ein Diebstahl bemerkt wird, bietet das anschließend ausbrechende Durcheinander oft die Gelegenheit für einen weiteren Diebstahl.

In einer ähnlichen Gegend wie die Helden sind auf dem Basar die drei Diebe 🏴 Elim (14, schwächling, bestiehlt bevorzugt Reisende; Körperbeherrschung 8 (13/13/11), Taschendiebstahl 8 (12/14/13), Willenskraft 5 (12/11/12), AW 7, SK 1), 🏴 Ahmoud (15, fettige Haare, gibt sich älter; Körperbeherrschung 9 (12/12/12), Taschendiebstahl 6 (14/13/12), Willenskraft 5 (14/10/11), AW 6, SK 1) und 🏴 Kabira (13, rasselkurzes Haar, macht auf kleines Mädchen, wenn sie erwischt wird, hat es aber faustdick hinter den Ohren; Körperbeherrschung 8 (13/13/10), Taschendiebstahl 8 (13/13/13), Willenskraft 7 (13/13/13), AW 7, SK 2) unterwegs. Sie suchen nach gefüllten Geldbeuteln oder anderen wertvollen Gegenständen, die sie mit einer schnellen Bewegung an sich nehmen können. Dabei bemerkt Elim den mittelreichischen Forscher 🏴 Hesindian Weißbach (39, sammelt Sagen der Tulamiden,

freundlich, aber leicht überfordert; Sagen & Legenden 12 (14/14/13), Willenskraft 7 (13/14/13), SK 2), der offenbar auf dem Basar nicht weiß, was er sich zuerst ansehen soll und seinen Geldbeutel dabei weniger beachtet. Allerdings wird Elim bemerkt und die Helden geraten plötzlich mitten in die Verfolgungsjagd auf den jungen Dieb und seine Kumpane. Die Stadtgarde nimmt natürlich sofort die Verfolgung auf und die Helden können sich beteiligen.

Alternativ können auch die Helden selbst bestohlen werden. In diesem Fall kommt es zu einer Vergleichsprobe zwischen *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –1 der Helden und *Taschendiebstahl (Person bestehlen)*.

Verfolgungsjagd auf die Diebe

- 🏴 Die Helden können versuchen dem Dieb den Weg abzuschneiden oder selbst die direkte Verfolgung aufnehmen. Verwende hierzu die Regeln für Verfolgungsjagden aus dem **Regelwerk** auf Seite 349. Die Diebe haben eine GS von 8 und sind 10 Schritt von den Helden entfernt.
- 🏴 Gewitzte Helden können versuchen, dem in ihrer Nähe vorbeikommenden Ahmoud ein Bein zu stellen. Dazu ist eine gelungene Raufen-AT notwendig, die Diebe können aber mit einer Probe auf Ausweichen einem Sturz entgehen.
- 🏴 Die Helden können versuchen, den Weg der flüchtenden Diebe mittels eines Hindernisses zu blockieren oder ihn wenigstens zu verlangsamen. Dafür anbieten würde sich eine Pyramide kunstvoll gestapelter Wassermelonen. Allerdings werden dabei 1W20 Melonen beschädigt, wofür der Obsthändler wortreich von den Helden eine Entschädigung in Höhe von einer Zechine pro 2 Melonen fordert. Die Helden müssen

dazu eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*) bestehen. Die GS der Diebe sinkt bis zum Ende der nächsten KR auf die Hälfte.

- Helden können versuchen, den verfolgenden Stadtgardisten den Weg freizuräumen, entweder, indem sie Leute aus dem Weg schubsen oder mittels ein paar klarer Anweisungen zur Seite kommandieren. Dazu ist eine Probe auf *Kraftakt* notwendig. Gelingt die Probe, haben die Gardisten keine Probleme, zu den Dieben durchzukommen.

Unabhängig davon, wie sich die Helden beteiligt haben, am Ende werden die drei Diebe gefasst.

Sollte den Helden etwas gestohlen worden sein, erhalten sie ihre Besitztümer unter zahlreichen Entschuldigungen seitens der Gardisten nach dem Ende der Jagd selbstverständlich wieder ausgehändigt. Außerdem werden sie darauf hingewiesen, dass sie beim Kadi Klage gegen die Diebe erheben müssen, damit diese nach dem Fest der Freuden verurteilt werden können. Ansonsten sieht sich der Kadi leider gezwungen, diese Söhne der Gier wieder laufen zu lassen. Klage einzureichen ist sehr einfach, die Helden können es einfach den Gardisten mitteilen, die es dann entsprechend weiterleiten.

Im Anschluss an ihre tapfere Unterstützung bei der Jagd auf die Diebe, wenden sich zwei der Gardisten an die Helden und laden sie als Dank zum Abendessen in ein Teehaus ein. Dort bedanken sich die Gardisten **■ Zachwan ibn Aleshan** (40, stets leicht unordentliche Kleidung, erzählt ständig von seinen zahlreichen Kindern; Willenskraft 8 (13/13/14), SK 2) und **■ Reshan ibn Zohir** (26, ambitioniert, aber trinkt gerne etwas zu viel Dattelwein; Willenskraft 7 (14/11/13), Zechen 10 (11/13/13), SK 1) mehrfach ausgiebig bei den Helden und klagen ihr Leid, dass diese Plage der gierigen Diebe auf dem ehrwürdigen Basar immer schlimmer werde. Außerdem berichten sie den Helden davon, dass es einige seltsame Diebstähle gegeben habe, die dem tapferen Agha gar große Sorgen bereiten. Diese Söhne und Töchter der Tapferkeit (gemeint sind die Helden) könnten ihm doch sicher unter die Arme greifen, wie sie es heute auf dem Basar getan haben. Wenn die Helden selbst kein großes Interesse an der **Unterredung mit dem Agha** haben, wird Reshan seinen Hauptmann über die Ereignisse informieren, so dass dieser die Helden dann zum Gespräch bittet.

Einstieg B: Ich habe von euch gehört!

Diese Einstiegsoption richtet sich an Helden, die bereits das eine oder andere Abenteuer erfolgreich hinter sich gebracht haben und einen entsprechend guten Ruf als Helden genießen. Außerdem richtet sich dieser Einstieg auch an Helden mit dem Vorteil *Adel*, aber auch für *reiche* Helden (in den Tulamidenlanden ist Reichtum oft verbunden mit hohem Ansehen) oder *Zauberer* kann er sich anbieten. Bei *Geweiheten* wird Agha ibn Hilal größere Hemmungen haben, auf sie zuzugehen, da er sie ungern bei ihren wichtigen Diensten für die Götter stören

will. Wenn der entsprechende Impuls jedoch von ihnen ausgeht, wird er nicht müde, zu betonen, wie geehrt er sich fühlt, dass sie sich um dieses diebische Ärgernis kümmern.

Auch hier gibt es keinen festen Weg, der eingeschlagen werden muss, doch Ruhm oder Ansehen der Helden sorgen dafür, dass jemand auf sie aufmerksam wird. Dafür bieten sich die folgenden Möglichkeiten an. Auch hier sind Kombinationen selbstverständlich möglich:

Reiche Helden haben unter Umständen bereits Kontakte in Rashdul wie Geschäftspartner oder entfernte Verwandtschaft. Dort werden sie natürlich zu einem ausgiebigen Abendessen eingeladen, wo sie bei Dattelwein und Teigtaschen im Kreis der Geschäftspartner oder Familienangehörigen einige Schreckensgeschichten über eine neue Reihe von Einbrüchen zu hören bekommen. Besonders mit den Erzählungen hervor tut sich der alternde Onkel des Bekannten der Helden **■ Omar ibn Mirhan** (77, leicht schwerhörig, beklagt ausgiebig die schlechten Zeiten und dass früher alles besser war; Willenskraft 12 (15/13/15), SK 2), der auch vorschlägt, man solle doch diesem Sohn eines Kamels, der sich Agha der Garde nennt, seine Unterstützung anbieten.

In der Karawanserei geraten die Helden an den Gewürzhändler **■ Izman ibn Kemal** (32, geschäftstüchtig, reiche Kleidung, dick, da ständig am Essen, zur Zeit sehr besorgt; Willenskraft 11 (12/15/14), SK 2), der auf der Rückreise von Khunchom nach Mherwed dort ebenfalls abgestiegen ist. Er hat von dem Diebstahl bei dem Schmuckhändler gehört und lässt seitdem die mitgebrachten Warenproben kaum noch aus den Augen und hadert damit, ob er wirklich bis zum Fest der Freuden in der Stadt bleiben soll oder nicht. Da er Garden grundsätzlich für unfähig hält, würde es ihn sehr beruhigen, wenn so kompetente Menschen wie die Helden dem Agha doch mal nahelegen würden, sich mit den Ermittlungen zu beeilen. Er selbst kann dies leider nicht tun, er muss auf seine Waren aufpassen (und weitere Pistazientörtchen verzehren).

Die Kameltreiberin **■ Dihlja Toransunni** (23, praktisch gekleidet, nuschelt, liebt Geschichten; Willenskraft 7 (14/12/13), SK 2) erkennt die Helden in der Karawanserei oder fühlt sich durch einen Bericht ihrer Heldentaten inspiriert, mit ihnen zu sprechen. Neben ihrer Begeisterung, diese Söhne und Töchter der Tapferkeit zu treffen, erzählt sie den Helden auch, dass der Agha der Stadtgarde (ihr Cousin zweiten Grades) auf der Suche nach jemandem ist, der ihm in einer schwierigen Sache weiterhelfen kann. Das schreit doch geradezu nach so tapferen Recken wie den Helden.

An besonders bekannte Helden tritt unter Umständen der Agha selbst heran. In der Karawanserei erwartet sie bei der Rückkehr vom Basar der Gardist **■ Zachwan ibn Aleshan** (40, stets leicht unordentliche Kleidung, erzählt ständig von seinen zahlreichen Kindern; Willenskraft 8

(13/13/14), SK 2), der ihnen die Nachricht seines Hauptmanns bringt, dass dieser sie morgen Vormittag zu einem Tee erwartet. Die Details selbst sind Zachwan nicht bekannt, doch er kann ihnen versichern, dass sie nichts verbochen haben, im Gegenteil, ihr Ruhm ist dem Agha zu Ohren gekommen und es scheint etwas Geschäftliches zu sein. Auch hier führt der Weg die Helden direkt in die **Unterredung mit dem Agha** (siehe Seite 44).

◦Einstieg C: Keine Ehre unter Dieben◦

◦ Wenn dieser Einstieg gewählt wurde, ist dem Helden bekannt, dass der Einbruch bei dem Gewürzhändler nichts mit Dschadir und Amuleya zu tun hat, sondern von Mitgliedern der Rashduler Diebesgilde verübt wurde. Ob und wie weit der Held diese Information teilt, bleibt natürlich ihm oder ihr überlassen.

Manche Helden sind selbst Diebe und kommen von sich aus keinesfalls auf die Idee, Taschendiebe zu fangen oder für die Stadtgarde zu arbeiten. Für Gesetzesbrecher aus der Stadt bietet sich der folgende Einstieg an. Aber auch für zugereiste Phexensjünger, die nach ihrer Ankunft in der Stadt Kontakt zur lokalen Unterwelt aufnehmen und nach einer Möglichkeit suchen, sich zu profilieren, bietet sich diese Einstiegsoption an.

Die Gilde bekommt einen Teil der Einnahmen eines jeden Kriminellen und auch die Feqzkirche erhebt Ansprüche, verteilt Arbeitsgebiete und bietet ein sicheres Versteck vor der Stadtgarde in den Kechans. Rashduls Unterwelt ist es natürlich nicht verborgen geblieben, dass Ortsfremde in der Stadt Einbrüche

verüben. Was bei einem kleinen Taschendieb in einer Tracht Prügel enden würde, erfordert bei diesen Einbrüchen deutlich härtere Maßnahmen. Zum großen Ärger des aktuellen Sheiks der Diebe ist man sich jedoch auch in den Kechans nicht sicher, wer hinter den Raubzügen steckt.

Aus diesem Grund wird der Auftrag erteilt, mit der Stadtgarde zu kooperieren, um die Identität der auswärtigen Konkurrenz herauszufinden und diese auszuschalten. Mit der Aufgabe betraut wird **! Raida** (28, zynisch-abgeklärt, kurzer Bürstenschnitt, immer mit mindestens zwei Messern bewaffnet; Willenskraft 10 (15/13/14), SK 2). Sie ist eine Fassadenkletterin und in der streng hierarchisch organisierten Diebesgilde Vorgesetzte des Diebeshelden, welche den Auftrag an diesen weitergibt/weiterleitet.

Der oder die Diebe unter den Helden bekommen also den Auftrag, sich doch an die Stadtgarde zu wenden und ihr Unterstützung bei der Suche nach den Schuldigen anzubieten. Es heißt, der Agha würde sich zurzeit sehr für die merkwürdigen Diebstähle interessieren, sein Bedürfnis nach ruhigen, geordneten Verhältnissen in der Stadt und besonders zum Fest der Freuden ist in den Kechans selbstverständlich bekannt und geschätzt.

Wie genau der Diebesheld vorgeht, bleibt ihm überlassen, solange er am Ende seinen üblichen Anteil der Belohnung an die Gilde entrichtet und in deren Interesse handelt. Er kann sich erst an einen beliebigen Stadtgardisten wenden oder gleich versuchen, zum Agha vorgelassen zu werden, der ihn dann gemeinsam mit den anderen Helden auf die seltsamen Einbrüche ansetzt. In jedem Fall geht es weiter im zweiten Kapitel in der **Unterredung mit dem Agha**.

Diebe zu fangen

Zeitleiste der Ereignisse

Diese Zeitleiste soll dir helfen, den Überblick über den zeitlichen Ablauf der Ereignisse zu behalten. Dabei kannst du sie natürlich an das Ermittlungstempo deiner Gruppe anpassen, bedenke aber, dass sich das Fest der Freuden nicht verschieben lässt.

Datum	Ereignis
10. Ingerimm	Überfall auf einen Händler auf der Straße. Jalif lässt ihn nach der Zahlung von 20 Marawedi gehen, was Amuleya nicht besonders gut gefällt („Davon wird man doch nicht reich!“).
19. Ingerimm	Überfall auf den Händler Khalef ben Surhan. Diesmal gehen die Diebe deutlich brutaler vor, der verletzte Händler wird zur Zeit des Abenteurers noch immer im Perainekloster in Khanûba versorgt, wo ihn die Helden antreffen können.

20. Ingerimm Jalifs Cousin Abu wird bei einem Diebstahl auf dem Basar festgesetzt. Der Jugendliche weiß, dass Jalif in einer anderen Bande organisiert ist und wollte sich durch den Diebstahl eines prächtigen Krummdolchs für die Aufnahme in diese qualifizieren.

Nacht zum 21. Ingerimm Einbruch bei dem Teppichhändler Orhan ibn Shafir. Zwar ist die Beute mit zwei Teppichen relativ gering, aber für Amuleya war es eine Art Test, ob es ihr gelingt, mit elementarer Hilfe einzubrechen.

22. Ingerimm Überfall auf den Waffenhändler Kaschid ibn Said, bei dem Jalif und Amuleya den Händler in ein Gespräch verwickeln und mit Kelmon vergiften, während Dschadir Schmiere steht. Die Stadtgarde verdoppelt die Wachen in der Oberstadt.

Nacht zum 23. Ingerimm	Einbruch bei dem Gewürzhändler Pashil ibn Perzimton durch Mitglieder der Rashduler Diebesgilde.
23. Ingerimm	Die Stadtgarde nimmt einige Taschendiebe auf dem Markt fest.
Nacht zum 25. Ingerimm	Nächtlicher Einbruch beim Schmuckhändler Yuselef ibn Yussuf.
25. Ingerimm	Der Teppichhändler Orhan ibn Shafir informiert die Garde über die Details des Einbruchs in sein Haus. Die Helden erreichen am späten Nachmittag Rashdul.
Nacht zum 30. Ingerimm	Für diese Nacht haben Dschadir und Amuleya den Einbruch in den Kerker geplant.
1. Rahja	Beginn des Fests der Freuden mit einer großen Prozession zum Rahjatempel.

Unterredung mit dem Agha

Der Agha (tulam. für Hauptmann) der Stadtgarde empfängt die Helden in der Garnison in der Oberstadt. Er berichtet über die ungeklärten Diebstähle und betont die Notwendigkeit, die Diebe bald zu fassen. Besonders jetzt, während des Fests der Freuden, können weitere Diebstähle der Stimmung in der Stadt nur schaden. Er beauftragt die Helden damit, die Diebstähle aufzuklären, besonders der Überfall auf den Waffenhändler erfüllt ihn mit Sorge, weil die Verwendung von Gift bei Diebstählen neu ist und auf brutale Täter hinweist. Der Einbruch bei dem Schmuckhändler stellt ihn vor ein Rätsel, das so weitgereiste Söhne und Töchter der Klugheit wie die Helden sicher lösen können. Was soll nur aus dem Fest der Freuden werden, wenn nicht nur die übliche Plage von Taschendieben unterwegs ist, sondern auch noch eine Bande, die offenbar vor nichts zurückschreckt?

Für das Ergreifen der Diebe ist eine Belohnung in Höhe von 10 Marawedi ausgesetzt. Selbstverständlich lässt er mit sich feilschen, als Tulamide empfindet er dies keineswegs ehrenrührig. Mit einer entsprechenden Netto-QS können die Helden die Belohnung um maximal 50 % erhöhen (siehe **Regelwerk** Seite 208).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr im Arbeitszimmer des Aghas bei Tee und Mandeln etwas über euch und eure bisherigen Heldentaten berichtet habt, ergreift der Hauptmann das Wort: „Ich bin froh und dankbar, solch tapfere Recken zu treffen. Ihr müsst wissen, Kinder des Mutes, dass ich zurzeit sehr in Sorge bin. Diebe gibt es zu jeder Zeit, doch jetzt, so kurz vor dem Fest der Freuden, plagen uns einige Vorfälle, die alles bisher Gesehene übersteigen, sowohl an Dreistigkeit als auch an Gefahr! Ich bedauere zutiefst, euch mit meinen Problemen zu belästigen, doch diese Vorfälle übersteigen mein Wissen und meine Erfahrung.“

Noch nie habe ich es gesehen, dass ein Dieb, sei er auch noch so gerissen in seiner Gier, keinerlei Spuren bei einem Einbruch hinterlässt.“



! Mhadul ibn Hilal

Kurzcharakteristik: Kompetenter Gardist, 46 Jahre alt, um den Bauch etwas behäbig geworden, an den Schläfen ergrauendes Haar, ruhige Stimme; trägt die Rüstung der Stadtwache kombiniert mit einigen Ringen und einem prachtvollen Gürtel.

Funktion: Er ist Hauptmann der Stadtgarde und als solcher Auftraggeber der Helden.



Hintergrund: Der dritte Sohn eines Kamelhändlers trat mit sechzehn in die Wache seiner Heimatstadt Rashdul ein, wo er seinen Aufstieg seinem Gespür verdankt, wem er schmeicheln muss und wann es Zeit ist, durchzugreifen. Er schätzt Ruhe und geordnete Verhältnisse in seiner Stadt.

Darstellung: Tritt selbstbewusst, aber entspannt auf und gib klare, aber freundliche Anweisungen an Untergebene oder Helden mit gesellschaftlich niedrigerem Stand. Umschmeichelt dagegen Helden, die bereits einen guten Ruf genießen.

Schicksal: Er wird noch eine Weile Agha der Stadt- wache bleiben.

Wichtige Werte: Handel 10 (13/14/14), Schwerter-AT 16, Schwerter-PA 9, LeP 35

Kampfverhalten: Er wird sich mit einem Khunchomer verteidigen und nach Verstärkung rufen.

»Wir brauchen hier nicht noch mehr Diebe, schon gar nicht zum Fest der Freuden.«

»Oh, ihr Kinder der Tapferkeit, ich finde kaum Worte, wie sehr mich diese Vorfälle beunruhigen.«

Bisher bekannte Informationen

Die folgenden Informationen über die Vorfälle gibt der Agha den Helden:

- Diebe gibt es in der Stadt immer, nicht nur zum Fest der Freuden, auch wenn sie dann zu einer besonderen Dreistigkeit neigen bei all den Feiernden.
- In der Nacht zwischen dem 24. und 25. Ingerimm wurde bei dem Schmuckhändler *Yuselef ibn Yussuf* in der Oberstadt eingebrochen. Die Diebe haben fast alles an Schmuck gestohlen, der im Laden zu finden war und keinerlei Einbruchspuren hinterlassen. Die Schlösser und Fensterläden sind zum Entsetzen der Garde unbeschädigt!
- In der Nacht vom 20. auf den 21. Ingerimm wurde bei dem Teppichhändler *Orhan ibn Shafir* in der Oberstadt eingebrochen und zwei teure, prächtige Teppiche entwendet. Aufgrund seines angeschlagenen Gesundheitszustands hat der Händler der Garde die Details dieses Einbruchs jedoch erst am Morgen des 25. Ingerimms berichtet. Auch hier wurden keinerlei Einbruchspuren gefunden.
- Die Stadtgarde versucht natürlich alles, was in ihren Kräften steht, um die Diebe zu fassen. In den letzten Tagen wurden bereits einige festgenommen, Taschendiebe auf dem Basar ebenso wie einige Einbrecher. Sie sitzen zurzeit alle im Kerker, da Kadi und Stadtgarde es für besser halten, sie

während des Fests der Freuden festzuhalten, damit sie keine weiteren Diebstähle begehen. Danach wird der Kadi die Anklagen bearbeiten, denn die meisten Bestohlenen, Händler wie Reisende, haben Anklage erhoben.

- Am 22. Ingerimm wurde der Waffenhändler *Kas-hid ibn Said* auf überaus brutale Weise bestohlen. Er wurde mittels Gift betäubt und die Diebe verschwanden anschließend mit Dolchen und Wurf- waffen (Wurfdolche, -scheiben, -sterne). Da dies auf etwas Größeres als einen einfachen Einbruch hindeutet, wurden die Wachen in der Oberstadt verdoppelt. Auch hier ist unklar, wer dahinter stecken könnte oder ob es mit dem seltsamen Diebstahl bei Schmuck- und Teppichhändler zu tun hat.

- In der Nacht vom 22. auf den 23. Ingerimm wurde beim Gewürzhändler *Pashil ibn Perzimton* im Basar- viertel eingebrochen. Dort haben die Diebe jedoch nicht nur eine größere Menge Pfeffer und andere Gewürze gestohlen, sondern auch das Schloss auf- gebrochen. Der Agha ist sich unsicher, ob dies mit den anderen Vorfällen in Verbindung steht, doch in jedem Fall ist der Gewürzhändler sehr erbost über den Verlust seines Pfeffers.

Auf Nachfrage der Helden kann der Agha ihnen noch folgende Informationen mitteilen:

- Übliche Diebesverstecke oder Treffpunkte sind der Garde nicht bekannt außer den Kechans. In die alte Kanalisation unter der Stadt sollte sich jedoch ein vernunftbegabter Mensch nicht begeben. Der Gar- de ist bekannt, dass es dort einige Diebesnester gibt, doch sie warten lieber ab, dass sich die Diebe nach draußen begeben, anstatt sich in den alten Tunneln in Gefahr zu bringen. Aufgrund der Unübersicht- lichkeit und der daraus resultierenden Gefahren ist dies das sicherste für die Gardisten. Tatsächlich trauen sich die Gardisten nicht in die Kechans, das würde der Agha jedoch niemals zugeben.
- Hin und wieder kommt es auch in der Umgebung der Stadt zu Diebstählen und Überfällen. In einer Karawanserei an der Straße Richtung Mherwed soll es beim Personal der Karawanserei einen Dieb ge- ben (was stimmt, jedoch nichts mit den Vorfällen in Rashdul zu tun hat). Vor einigen Tagen wurde au- ßerdem ein reisender Händler aus Richtung Khanû- ba kommend überfallen, konnte sich jedoch mit einigen größeren Münzen vor weiterem Übel be- wahren. Zusammenhänge zu den Vorfällen in Ras- hdul sind auch hier fraglich.

Ermittlungen in Rashdul

Wenn sich die Helden mit Agha ibn Hilal einig geworden sind, können sie mit den Ermittlungen in Rashdul beginnen. Dabei können sie ganz simpel damit beginnen, sich umzuhören, oder sie wollen dies später zu bestimmten Themen gezielt tun. Dazu sind hier für dich einige Informationen gesammelt, die die Helden dabei bekommen können. Nicht alle der folgenden Informationen werden oder müssen die Helden bekommen, für einige Themen werden sie sich eventuell erst später oder gar nicht interessieren. Doch für die Übersichtlichkeit sind sie hier alle zusammengestellt.

Wenn Helden versuchen, an Informationen zu gelangen, hören sie gelegentlich Tratsch und Klatsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem - (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.

Allgemeine Gerüchte

Die Helden haben die Möglichkeit, sich auf dem Basar oder in der Karawanserei umzuhören, um allgemeine Gerüchte aufzuschnappen und daraus einige allgemeine Informationen zu erhalten:

- In der Nähe von Rashdul soll sich eine Räuberbande herumtreiben (+). Diese soll aus abtrünnigen Novadis bestehen (-), aus über hundert Räubern bestehen (-), einem Dschinn der Luft befehlen können (+), die Schlägertruppe eines missgünstigen Händlers sein (-), eine aufgebauschte Gruselgeschichte sein (+/-) oder erst seit ein paar Monaten aktiv sein (+).
- In Rashdul gibt es immer Diebe (+), aber zum Fest der Freuden wird es besonders schlimm (+/-). Die Garde tut nicht genug gegen die Diebe (+/-), da sie selbst aus lauter Dieben besteht (-), feige und unfähig ist (+/-) oder es hoffnungslos ist, die Verstecke der Diebe zu finden (+).

Bettler, Diebe und Hehler

Nicht nur phexisch veranlagte Helden können auf die Idee kommen, bei anderen Dieben oder Bettlern nach Hinweisen auf die Einbrecher zu forschen, sich für die Herkunft des Gifts oder den Verbleib der Beute zu interessieren. Je nachdem, welches der **Basarschlaglichter** (siehe Seite 39) die Helden bereits erlebt haben, kann es auch sein, dass sie einige Informationen bereits haben.

Ein Teil der Informationen ist mit freundlichen oder drohenden Worten zu erhalten, doch hier beschleunigt eine klingende Münze alles ganz enorm.



Beachte, dass die Helden auch einige falsche oder nur halb wahre Informationen erhalten. Spätestens bei QS 10 sollte aber ein entscheidender Hinweis dabei sein.

Spurensuche: Regeln zum Herumfragen

Während des Abenteuers kann es geschehen, dass die Helden nur vage Hinweise erhalten, die sich erst nach einer mühevollen Schnitzeljagd zu einer handfesten Spur entwickeln. Die Suche nach diesen wichtigen Hinweisen erfordert meist eine gründliche Befragung

und die Helden müssen sich Zeit nehmen, um durch Herumfragen an die notwendigen Hinweise zu gelangen. Damit du deine Spieler nicht mit unzähligen Meisterfiguren langweilen musst, die derselben Frage immer mit derselben nutzlosen Antwort begegnen,

Soziale Interaktion während der Spurensuche

Möchten Helden auch andere Gesellschaftstalente während der Suche benutzen, beispielsweise *Einschüchtern*, *Betören* oder *Überreden*, um Zeugen die Zunge zu lockern, kann der Spielleiter darauf eingehen. Eine einzige der Proben auf *Gassenwissen* kann während der Recherche durch ein anderes Gesellschaftstalent ersetzt werden. Der Spieler sollte entscheiden, bei welcher Art von Befragten er das Talent anwenden möchte (z.B. bei einer Schankmagd, dem Bettler oder dem Anführer einer Unterweltbande). Erklärt sich der Spielleiter damit einverstanden, kann einmal statt auf *Gassenwissen* auf eines der oben genannten Talente gewürfelt werden. Allerdings darf nicht die erste Probe der Recherche getauscht werden.

möchten wir dir im Folgenden Regeln zum Herumfragen vorstellen, mit denen du diesen Prozess abkürzen kannst. Hierbei handelt es sich um eine sogenannte Fokusregel der Stufe I, welche die Regeln aus dem **DSA5-Regelwerk** erweitert und vertieft. Du kannst sie speziell für dieses Abenteuer verwenden, aber auch für weitere Abenteuer, wenn du magst. Du findest diese Regel auch im **Aventurischen Kompendium** ab Seite 45 beschrieben.

Die Herumfragen-Probe

Die Herumfragen-Probe umfasst den ganzen Bereich der Bemühungen, von den Bewohnern einer Ortschaft eine Information zu erhalten. Das schließt das Befragen diverser Personen, die Wahl der richtigen Worte und auch den Einsatz von kleinen Bestechungen zum Zweck der Kooperation mit ein. Ein Herumfragen in der Stadt erfordert eine Sammelprobe. Dabei kann es sich um eine normale Sammelprobe für einen Helden oder eine Gruppensammelprobe handeln, wenn mehr als ein Abenteurer nach den Informationen sucht. Der Meister kann das Herumfragen auf eine bestimmte Anzahl von Suchenden begrenzen, aber generell gilt, dass es zusammen einfach schneller geht. Einen Teilerfolg kann man den Suchenden wie üblich bei 6 QS gönnen. Sie könnten dann z.B. einen ersten Hinweis finden oder jemand kennt zumindest einen Teil der Wahrheit. Bei QS 10 sollten die Suchenden, sofern es die Informationen vor Ort gibt, endlich das Gefundene haben, wonach sie suchen. Die Herumfragen-Probe wird auf *Gassenwissen (Informationssuche)* abgelegt. Das Talent umfasst alle Tätigkeiten, die ein Held durchführen muss, um Leute zu befragen. Das Zeitintervall ist abhängig von der Größe der Stadt und beträgt im Falle Rashduls 9 Stunden. Als Spielleiter darfst du es aber auch, abhängig von der gestellten Frage, nach eigenem Ermessen abändern.

Das Thema des Herumfragens

Die Helden müssen sich vor ihrer Spurensuche für ein Thema entscheiden, beispielsweise „Wo ist Haken-Joe?“ oder „Hat jemand einen Gwen Petryl-Stein durch Havena geschmuggelt?“. Das Thema kann ebenfalls weit- oder enggefasst sein. Weitgefasste Themen sind wenig spezifisch und liefern nur grobe Informationen. Dafür sind diese leichter zu erlangen. Enggefasste Themen sind viel detaillierter. Man kann hier viel genauere Informationen erlangen, aber es ist deutlich schwerer, jemanden zu finden, der reden will.

Weitgefasste Themen sollten eine Recherche-Probe um bis zu 3 erleichtern, enggefasste Themen ziehen eine Erschwernis von bis zu 3 nach sich. Hierüber entscheidet der Meister abhängig vom gesuchten Thema. Sollte das Abenteuer eine Probe auf Herumfragen vorsehen, ist der entsprechende Modifikator angegeben.

Die passende Sprache

Wer Informationen von jemandem haben will, sollte dessen Sprache sprechen.

- Regeltechnisch bedeutet dies, dass der Held mindestens über die Sonderfertigkeit Sprache II verfügen muss, die üblicherweise in der Stadt gesprochen wird.
- Sprachstufe I reicht für das Herumfragen nicht aus.
- Hat der Held Sprachstufe II, so sind für ihn alle Herumfragen-Proben um 1 erschwert.
- Bei Sprach-Stufe III erleidet er keine Erschwernisse.
- Bei bestimmten Personen, die befragt werden, können auch andere Sprachen relevant sein. Dies muss der Spielleiter entscheiden.
- Das Beherrschen von Sonderfertigkeiten wie Füchsisch kann an einigen Stellen Informationen erst zugänglich machen. Auch hier muss der Spielleiter festlegen, ob dies bei einem Fall zutrifft, beispielsweise, weil die Gauner der Stadt einem Helden nur Informationen verraten, wenn er Füchsisch beherrscht.

Kritischer Erfolg und Patzer

Bei einem Kritischen Erfolg sollte eine Herumfragen-Recherche sofort beendet werden. Die Helden haben, sofern es die Information in der Ortschaft gibt, diese erhalten und vielleicht noch weitere nützliche Hinweise bekommen. Vielleicht meinen es sogar einige der Befragten so gut mit ihnen, dass sie ihnen anderweitig helfen oder ihnen noch zusätzliche Hinweise zum Thema geben. Ein Patzer hingegen kann Helden und Befragte aneinandergeraten lassen. Vielleicht haben sie mit den falschen Fragen Misstrauen erregt und möglicherweise sind nun sogar ein paar Schläger hinter ihnen her. Die Information werden die Helden auf diesem Weg nicht mehr erlangen.

Diebe

Bei QS 1: Es gibt in Rashdul viele Diebe (+), die nur schlechte Menschen bestehen (-), in einer Gilde organisiert (+) und mit der Stadtgarde verfeindet sind (+). Außerdem gehen Diebe gern in den Feqztempel (+), haben geheime Verstecke in der Stadt (+/-) und die Steuerbeamten des Sultans gehören auch alle zu ihnen (-).

Bei QS 6: Die Diebe der Stadt verwenden kein Gift (+), sie verüben keine Überfälle außerhalb Rashduls (+), vermuten eine auswärtige Bande (+) oder die Stadtgarde (-) hinter den Einbrüchen.

Bei QS 10: Die Einbrüche wurden von Dieben verübt, die nicht aus der Stadt stammen (+) und nicht Teil der hiesigen Gilde sind (+), weswegen sie der Sheik der Diebe gerne einen Kopf kürzer machen würde (+/-).

Bettler

Bei QS 1: Die Bettler der Stadt sehen alles und verpetzen dich und deine amouröse Begegnung nach dem Fest der Freuden bei deiner Familie (-), Bettler sind Diebe (+/-), Bettler haben bevorzugte Ecken, an denen sie sich aufhalten (+), die Bettler der Stadt und die Stadtgarde haben kein besonders positives Verhältnis zueinander (+), gegen ein entsprechendes Kleingeld sind viele Bettler bereit, Informationen weiterzugeben (+).

Bei QS 6: In südlichen Bereich des Basars haben fünf Bettler „ihre“ Ecken (+), einer davon ist *Farsid* (+), der besonders gerne in der Nähe des Waffenhändlers sitzt (+) und ein Informant der Stadtgarde (-), ein harmloser alter Mann (+/-) oder ein Meisterdieb (-) ist. Außerdem gehören Bettler zur Diebesgilde (+) und spionieren für diese die Stadtgarde (-) und besonders lukrative Diebstahlsopfer aus (+/-).

Bei QS 10: *Farsid* hat am fraglichen Tag in der Nähe des Waffenhändlers gesessen (+) und hat auch einem anderen Bettler von dem Überfall erzählt (+).

Die Informationen, die *Farsid* den Helden geben kann, lassen sich ab Seite 50 finden.

Hehler

Bei QS 1: Diebesgut verkauft sich so kurz nach einem Einbruch eher schlecht (+), am besten geht man auf den Basar (-), der Händler *Musafa ibn Basim* verkauft neben Tontöpfen auch heimlich Diebesgut (-), dazu soll es am Hafen einige Hehler geben (+).

Bei QS 6: Am Hafen gibt es Hehler (+), besonders in *Yevankas Teehaus* lassen sich entsprechende Geschäfte gut tätigen (+) und einige Gardisten sollen sich als Hehler betätigen (+/-). Die gestohlenen Stücke sollen noch nicht aufgetaucht sein (+).

Bei QS 10: Kein Hehler der Stadt hat den Schmuck oder die beiden Teppiche angekauft (+), auch die Gewürze sind bisher nicht aufgetaucht (+).

Gifthändler

Bei QS 1: Gifte gibt es in Rashdul gar nicht (-), sind sehr teuer (+), können auf dem Basar gekauft werden wie alle anderen Waren auch (+), ein Teil der Mittelchen,

die einem während des Fests der Freuden angeboten werden, sind giftig (+/-).

Bei QS 6: Einige Alchimisten verkaufen Gift (+), das Essen in der Karawanserei *Feuriger Shadif* ist das reinste Gift (-) (es schmeckt allerdings unfassbar schlecht), Gift ist allgemein eine selten angefragte Ware (+).

Bei QS 10: Niemand hat in den letzten Wochen das entsprechende Gift gekauft (+), es muss also von außerhalb der Stadt stammen (+).

Der Einbruch bei dem Schmuckhändler

Eins der ersten Ziele der Helden ist vermutlich der Schmuckhändler. **▲ Yuselef ibn Yussuf** (65, weißes Haar, sehr edle Kleidung, verzweifelt über den Diebstahl; Willenskraft 13 (12/14/15), SK 2) hat sein Geschäft in der Oberstadt. Zwar betreibt einer seiner Söhne tagsüber einen Stand auf dem Basar, dieser dient jedoch nur dazu, kleinere Stücke zu präsentieren und auf eine Betrachtung der wirklich erlesenen Stücke und Steine in der Oberstadt einzuladen.

Wenn die Helden den Händler auf den Diebstahl ansprechen, wird er immer wieder beklagen, dass er ruiniert sei und er es nicht verstehen könne, wieso die Garde bis jetzt nichts gefunden hat.



Diebe hinterließen doch immer Spuren! Außerdem habe er doch erst vor kurzem eine neue, stabilere Tür einbauen lassen und die Fenster sind mit Gittern und stabilen Läden gesichert. Was auch immer die Diebe mit der Tür getan haben, der Riegel lässt sich nicht mehr schließen, sodass, bis er repariert ist, immer jemand nachts im Laden Wache halten muss.

Die Helden dürfen sich gern umsehen und er wäre ihnen dankbar, wenn sie die Diebe finden. Sollte es ihnen sogar gelingen, seine Waren zurückzubringen, wäre seine Dankbarkeit unermesslich groß. Eine materielle Belohnung bietet er nicht von sich aus an, da er aufgrund der Mysterien bei dem Einbruch keine Hoffnung hat, seine Waren zurückzubekommen. Wenn die Helden danach fragen, können sie eine Belohnung vom 150 Zechinen aushandeln.

Der gestohlene Schmuck und die Edelsteine befanden sich in verschiedenen kleinen Truhen und Kästen im Laden. Entwendet wurden ein Fuchsamulett mit Türkisen, ein kostbares Rubincollier, mehrere Armreife, etliche Ringe mit Saphiren und Smaragden, ein prächtiges Gesamtschmuckset aus Ringen, Armreifen und Halskette mit Smaragden und einige einzelne Steine. Alles in allem wurden Waren im Wert von 500 Marawedi entwendet, also ein herber Verlust für Yuselef.

Untersuchung der Tür

Eine Untersuchung der Tür mittels *Sinnesschärfe* (*Suchen*) ergibt Folgendes:

QS 1 – Die Tür ist unversehrt, doch der Schließriegel ist viel zu klein, sodass sich die Tür einfach aufstoßen lässt.

QS 2 – Es gibt keinerlei Spuren an der Tür, die auf Gewalteinwirkung oder auch nur einen Einbruchversuch hindeuten. Das Schloss selbst scheint stabil zu sein, abgesehen von dem seltsamerweise winzigen Schließriegel.

QS 3 – Die Tür ist wirklich stabil und wäre mit dem Schließriegel alles in Ordnung, hätte sie die Einbrecher sicher abgehalten, da auch das Schloss recht kompliziert ist.

Eine Untersuchung der Tür mittels Magischer Analyse kommt zum folgenden Ergebnis:

QS 1 – Die Tür wurde mittels Magie auf den Schließriegel geöffnet.

QS 2 – Die Magie ist eher schwach und elementaren Ursprungs.

QS 3 – Die Magie wurde von einem Elementargeist gewirkt.

Ein Elementargeist des Erz hat auf Amuleyas Anweisung den Schließriegel der Tür so stark verkleinert, dass sich die Tür einfach öffnen ließ. Da dieser Zauber nicht permanent ist, kannst du es einbringen, dass der Riegel plötzlich wieder vor den Augen der Helden zu seiner alten Größe anwächst. Diese Möglichkeit bietet sich besonders an, um ratlosen Helden einen Hinweis darauf zu geben, dass hier Magie gewirkt wurde. Anschließend lässt sich die Tür wieder ganz normal abschließen.

Untersuchung des Ladens

Wahrscheinlich wollen die Helden auch den Rest des Ladens in Augenschein nehmen, nicht nur die Tür.

Eine Untersuchung im Laden mittels *Sinnesschärfe* (*Suchen*) kann Folgendes zu Tage fördern:

QS 1 – Die Schlösser der Kisten und Truhen, in denen der Schmuck lag, wurden auf herkömmlichem Wege mittels eines Dietrichs geöffnet.

QS 2 – Bei einem Teil der Schlösser (etwas weniger als die Hälfte) gibt es zahlreiche Kratzspuren neben den Schlössern. Bei den anderen fehlen diese Spuren.

QS 3 – Es waren offensichtlich zwei Einbrecher im Laden, von denen einer (Dschadir) deutlich geschickter ist im Umgang mit dem Dietrich als der andere (Amuleya).

Eine magische Untersuchung fördert im Laden nichts zu Tage, offensichtlich wurde die Magie nur angewandt, um die Tür zu öffnen.

Auch eine ausführliche Untersuchung der Fenster zeigt keinerlei Spuren eines Einbruchversuchs. Die Diebe haben sich nicht weiter mit den Fenstern beschäftigt, sondern voll und ganz auf die Tür konzentriert.

Wenn die Helden Yuselef auf ihre Ergebnisse ansprechen, wird er bestürzt sein, aber zugleich betonen, dass er noch nie einem Magier geschadet habe und auch nie daran denken würde. Kurzum, er hat keine Ahnung, wer dahinter stecken könnte und wie die meisten Rashduler begegnet er Magiern mit großem Respekt. Dass diese zu gemeinen Dieben verkommen könnten, kann er sich nicht vorstellen.

Der Überfall auf den Waffenhändler

‡ *Kashid ibn Said* (39, beleibt, üppiger Vollbart, sehr gepflegte Kleidung; Willenskraft 12 (14/13/14), SK 2), der Waffenhändler, hat sein Geschäft am südlichen Rand des Basarviertels. Der wichtigste Bestandteil seines Ladens ist ein Verkaufsstand vor dem eigentlichen Geschäftsraum unter einer Markise, die vor der Sonne schützt. Von diesem wurden am fraglichen Tag auch die Waffen entwendet.

Wenn die Helden ihn aufsuchen, ist er immer noch bestürzt, dass er sich so einfach hat überrumpeln lassen. Er berichtet ihnen gerne die Details des Überfalls, wenn die Helden erklären, dass sie die Diebe suchen:

Es war noch recht früh am Morgen und entsprechend relativ leer, als ein mittelgroßer Tulamide mit grüner Keffiya (Kopftuch) an seinen Stand herantrat und sich für einen prächtigen Khunchomer interessierte. Während des beginnenden Verkaufsgesprächs erschien plötzlich eine stark geschminkte, rothaarige Frau, die ihm einen Dolch verkaufen wollte. Als der Mann ihn wieder ansprach, schnitt die weiter auf die Aufmerksamkeit des Händlers bedachte Frau diesen „versehentlich“ mit dem Dolch in die Hand. Dann ließ sie den Dolch fallen, ergriff die Hand des Händlers und entschuldigte sich mehrfach ausgiebig. Der kleine Schnitt schmerzte sehr viel mehr, als es zu erwarten gewesen wäre und nach wenigen Herzschlägen

verkrampfte sich der ganze Körper des Händlers zusammen und er verlor das Bewusstsein. Was danach geschah, weiß Kashid nicht, seine Erinnerung setzt erst wieder ein, als die Diebe längst verschwunden waren und sich die Garde um ihn kümmerte. Offensichtlich wurde er vergiftet.

Die Diebe haben 10 Wurfdolche, 10 Wurfsterne und 5 gewöhnliche Dolche entwendet, was Kashid zutiefst beklagt, er hatte doch eine so schöne Auswahl! Außerdem haben sie den Khunchomer gestohlen, der eine kunstvolle Sternengravur hatte. Den Dolch, den die Frau ihm „verkaufen“ wollte, haben die Diebe wieder mitgenommen, allerdings hat der Mann seine Keffiya verloren, offensichtlich hatten sie es eilig, zu verschwinden.

Sollte es den Helden gelingen, nicht nur die Diebe zu fassen, sondern Kashid auch seine gestohlenen Waren zurückzubringen, wäre er ihnen nicht nur unendlich dankbar, sie könnten sich außerdem jeder einen Wurfdolch und einen Wurfstern aus seinem Sortiment aussuchen. Selbstverständlich würde er ihnen auch bei allen Geschäften immer gute Preise machen.

Einen Verdacht, wer hinter diesem Anschlag stecken könnte, hat Kashid übrigens nicht. Sicher hat er geschäftliche Konkurrenten, doch er kann sich zutreffenderweise nicht vorstellen, dass einer von ihnen ihn auf eine derartig niederträchtige Weise bestehlen würde.

Das Gift

Offensichtlich war das Gift auf den Dolch aufgetragen. Der Angriff mit diesem könnte nicht nur als Angriff angesehen werden, sondern aufgrund des Gifts auch als Mordversuch.

Probe auf *Heilkunde Gift*: Es handelt sich bei dem Gift der Beschreibung nach wahrscheinlich um *Kelmon*, ein Waffengift, das innerhalb kürzester Zeit zu Krämpfen und sogar der vollständigen Lähmung führen kann.

Kelmon

Ein von einer fleischfressenden Pflanze gewonnenes Jagdgift

Stufe: 2

Art: Kontakt- und Waffengift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 4W6 SP; 4 Stufen *Paralyse* / 2W6 SP; 1 Stufe *Paralyse*

Beginn: 5 KR

Dauer: 30 Minuten / 15 Minuten

Kosten: 300 Silbertaler

Das Tuch hat die Garde mitgenommen, doch die Helden können es sich aushändigen lassen und auf dem Basar versuchen, etwas darüber herauszufinden. Natürlich gibt es zahlreiche Stoffhändler auf dem Markt, die den Helden sehr gerne etwas von ihren Waren zeigen und verkaufen, doch dieses spezifische Gewebe hat nur einer im Angebot. Nach einer gelungenen (Gruppen-)Sammelprobe auf *Gassenwissen (Informationssuche)*, 30 Minuten,

beliebig viele Versuche, landen die Helden schließlich bei **Matufibn Kanesh** (30, dürr trotz seiner Liebe für gutes Essen, zwirbelt ständig seinen dünnen Schnurrbart; Willenskraft 10 (12/13/13), SK 1). Der Händler bereist nur die direkte Umgebung Rashduls und kauft den Stoff in *Khanûba* im Kloster ein. Die dortigen Perainegeweihen stellen es vorwiegend für den Eigengebrauch her, verkaufen es aber natürlich auch.

An den Dieb kann er sich anhand der Beschreibung nicht erinnern, weist aber darauf hin, dass die Geweihten nicht nur an ihn verkaufen. Tatsächlich hat Jalif das Material für seine Kopfbedeckung direkt am Kloster erworben.

Farsid

Der Bettler **Farsid ibn Fuslam** (64, schlechte Zähne, heisere Stimme, blaues Auge von der Befragung durch die Garde; Willenskraft 13 (12/12/12), SK 1) hat seinen bevorzugten Platz im südlichen Bereich des Basars in der Nähe des Waffenhändlers. Wenn sich die Helden nicht ohnehin für ihn interessieren, kann er ihnen dort auffallen, weil er sie anbettelt, wenn sie an ihm vorbeikommen, wie er jeden Passanten anbettelt.

Amuleya lässt sich ungern verraten und hat den Bettler überredet, sie nicht zu verraten oder Falschaussagen zu machen, sollte er befragt werden. Zusätzlich hat sie ihn mit einer Zechine geschmiert, was immerhin ausreichte, der Stadtgarde bei deren Befragung mitzuteilen, er wisse nichts und die Gardisten sollten sich sonst wohin scheren. Dass die Gardisten auch körperlich etwas nachdrücklicher waren bei ihrer Untersuchung, hat seine Bereitschaft, über das Thema zu sprechen, auch nicht sonderlich erhöht.

Die Helden können Farsid *überreden*, ihnen zu helfen. Dazu ist eine Vergleichsprobe zwischen *Überreden* (Manipulieren oder *Schmeicheln*) und Farsids *Willenskraft* notwendig. Diese Probe ist wie folgt modifiziert:

–2, wenn die Helden offensichtlich für die Garde arbeiten
+1, wenn er Geld bekommt

Alternativ können die Helden den Bettler einschüchtern. Dann muss eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern (Drohung)* –3 und Farsids *Willenskraft* gelingen.

Sollten die Helden Farsid, auf welchem Wege auch immer, dazu bewegen können, ihnen zu berichten, weiß er Folgendes zu erzählen:

An dem entsprechenden Morgen sei eine junge Tulamidin mit roten Haaren zu ihm gekommen, habe ihm eine Zechine zugesteckt, dafür, dass er über die kommenden Ereignisse schweigen würde. Kurz darauf sei erst ein Mann mit grünem Kopftuch an den Laden getreten und wenige Augenblicke später die Frau. Während eines kurzen Wortwechsels, den der Bettler eindeutig als Beginn eines Verkaufsgesprächs identifiziert, schrie der Händler plötzlich auf und griff sich an die Hand. Die Frau entschuldigte sich mehrfach, bis der Händler zusammensackte. Dann gesellte sich ein weiterer junger Mann mit dunkelbraunem Haar und Dreitagebart zu

ihnen und zu dritt packten sie einige Dolche und Wurf-
waffen ein und verschwanden in den Gassen.

Bei einer Netto-QS von 3+ kann Farsid sich erinnern,
dass er den jungen Mann, der etwas später dazukam,
auch schon ein paar Mal gesehen habe. Der Dieb hieße
Dsharik oder Dschamil oder so und würde sich vor allem
außerhalb der Stadt herumtreiben, seit er mit dieser
Leya zusammen ist.

Gemeint ist hier natürlich Dschadir. Der andere Mann,
der mit Amuleya am Verkaufsstand den Händler vergif-
tet hat, war Jalif, der sich mit der grünen Keffiya eher
schlecht als recht verkleidet hatte.

Der Teppichhändler

Optionaler Inhalt

♣ *Orhan ibn Shafir* (57, schütterer Bart, bleich, beklagt
seinen Gesundheitszustand; Willenskraft 9 (11/13/13),
SK 1) hat seinen Laden ebenfalls in der Oberstadt, auch
bei diesem Einbruch müssen die Diebe über die Mauer
gekommen sein, die die Oberstadt umgibt, da die Tore
nachts geschlossen werden.

Der Teppichhändler ist zu seinem Bedauern etwas kränk-
lich, die Hitze macht ihm zu schaffen. Aus diesem Grund
wird er die Helden auch keinesfalls tagsüber empfangen,
sondern erst, wenn die Abendkühle eingesetzt hat, wo er
sie dann auf seine Dachterrasse zum Tee bittet.

Die Situation hier ist ähnlich wie bei dem Schmuckhän-
dler. Weder die Türen noch die Fenster wurden beschädigt,
lediglich die Tür des Ladens hatte nach dem Diebstahl
eine Weile ebenfalls einen verkleinerten Schließriegel.
Mittlerweile ist „wie durch ein Wunder“ jedoch alles wie-
der in Ordnung mit Tür und Riegel. Nach dem Öffnen der
Tür haben die Diebe zwei aufgerollte, kleinere Teppiche
entwendet, weitere Gegenstände wurden nicht gestoh-
len. Der Verlust der Teppiche im Wert von 50 Marawedi
ist bedauerlich, jedoch finanziell verschmerzbar.

Eine Untersuchung der Tür mittels *Sinnesschärfe* (*Suchen*)
ergibt Folgendes:

QS 1 – Die Tür ist unversehrt.

QS 2 – Es gibt keinerlei Spuren an der Tür, die auf Ge-
walteinwirkung oder auch nur einen Einbruchsver-
such hindeuten. Schloss und Tür wirken außerdem
stabil genug, um stumpfer Gewalt standzuhalten.

Gardist Zufall

Sollten sich deine Helden bisher nicht dafür interessiert
haben, nach Khanûba zu gehen und dort Nachforschun-
gen anzustellen, aber in Rashdul nicht weiterkommen,
ist ein Treffen mit dem Teppichhändler die perfek-
te Gelegenheit, um sie in Finale A zu lotsen. In diesem
Fall kann er sie auf Grund seiner angeschlagenen Ge-
sundheit leider erst am Abend empfangen, an dem
der Einbruch in den Kerker stattfindet, sodass sie die
Flüchtenden von der Dachterrasse aus sehen können.



QS 3 – Das Schloss ist nicht ganz so kompliziert wie
das bei Yuselef, doch durchaus geeignet, um Diebe
fernzuhalten.

Eine Untersuchung der Tür mittels Magischer Analyse
kommt zum folgenden Ergebnis:

QS 1 – Es wurde Magie auf das Schloss gewirkt, aller-
dings liegt dies schon einige Tage zurück, sodass die
Spuren der Magie nur noch schwach sind.

QS 2 – Die Magie ist eher schwach und elementaren
Ursprungs.

QS 3 – Die Magie wurde von einem Elementargeist
gewirkt.

Der Gewürzhändler

Optionaler Inhalt

Der Gewürzhändler ♣ *Pashil ibn Perzimton* (59, dick,
kennt zu jedem Gewürz mindestens eine passende Spei-
se, ringt schnell die Hände; Willenskraft 7 (13/13/13),
SK 2) war ebenfalls das Opfer eines Einbruchs, sodass es
möglich ist, dass die Helden auch diesen Vorfall unter-
suchen wollen.

Sollte **Einstieg C** gewählt worden sein, weiß das Mit-
glied der Diebesgilde natürlich, dass dieser Einbruch
nichts mit den Vorfällen zu tun hat.

Der Händler empfängt die Helden gern, beklagt die zu-
nehmende Frechheit der Diebe und seine Verluste und
bittet sie, ihm seine Waren zurückzubringen, auch
wenn er (zurecht) befürchtet, dass sie längst die Stadt
verlassen haben.

In Inneren des Ladens hatten die Diebe leichtes Spiel, da
die Gewürze in offenen Körben, Kisten und Säcken auf-
bewahrt werden, sie mussten sich nur bedienen und zu-
sammenraffen, was sie tragen konnten. Doch dies klärt
nicht, wie sie eindringen konnten.

Die Tatortuntersuchung mittels *Sinnesschärfe* (*Suchen*)
ergibt zu dieser Frage Folgendes:

QS 1 – Die Tür ist unversehrt, doch am Fensterladen im
Erdgeschoss lassen sich leichte Beschädigungen fin-
den, wahrscheinlich Spuren eines Werkzeugs.

QS 2 – Der Fensterladen wurde offensichtlich mit einem
Werkzeug wie einer Brechstange aufgehebelt, sodass
die Diebe eindringen konnten.

QS 3 – Wer auch immer das Fenster aufgebrochen hat,
wusste was er oder sie tat. Die Spuren sind nicht stark
und es wurde auch kein Lärm gemacht, der die Nach-
barn alarmiert hätte.

Gespräch mit den gefangenen Dieben

Optionaler Inhalt

Wenn die Helden wollen, können sie auch die gefange-
nen Diebe im Kerker zu dieser Sache befragen, der Agha
verspricht sich zwar nichts davon, erlaubt es den Hel-
den jedoch.

Zur Zeit sitzen im Kerker neben den drei Dieben aus **Einstieg A** (siehe Seite 41) noch die 1 Diebe *Alisha* (11, rotznasig, beteuert abwechselnd ihre Unschuld oder dass sie nur Hunger hatte), 1 *Yasir* (26, dünn, vermisst seine Ablenkerin Tascha, mit der er zusammen auf Diebestour geht), 1 *Khazan* (17, große, braune Augen, versucht alle mit seinem Charme einzuwickeln) 1 *Umaran* (18, schlechte Zähne, leidet an Klaustrophobie und fürchtet sich deshalb im Kerker) und 1 *Abu* (15, ungleichmäßiger Bartflaum, großspurig). Letzterer ist ein Cousin von Jalif, der nicht nur Mitglied der Diebesbande von Dschadir und Amuleya ist, sondern auch Dschadirs bester Kumpel. Abu wollte sich mit dem Diebstahl eines prächtigen Krumdolchs für die Aufnahme in die Bande qualifizieren, wurde jedoch erwischt. Die Helden können die Diebe einschüchtern, ihnen Versprechungen machen, sie windelweich prügeln oder sie anderweitig überzeugen. Dazu sind Vergleichsproben auf *Einschüchtern* (*Drohungen*) oder *Überreden* (*Manipulieren* oder *Schmeicheln*) gegen die *Willenskraft* der Diebe notwendig. Alternativ auch *Schmerz II* oder der Verlust von 50 % ihrer LeP.

Die Diebe können den Helden jedoch nicht viel über die Diebstähle sagen. Auch sie wissen nicht, wer hinter den seltsamen Einbrüchen stecken könnte (+). Sie vermuten einen neuen, unbekannten Meisterdieb (-), den aktuellen Sheik der Diebe (-) oder eine neue Bande, die der Diebesgilde Konkurrenz macht (+). Von Magie haben sie keine Ahnung (+) und sie können es sich auch nicht vorstellen, dass einer der Magier der Akademie etwas damit zu tun hat (+).

Die beste Informationsquelle ist Abu, denn er weiß, dass sein Cousin Jalif in einer Bande ist, die große Sachen durchzieht und nicht zur Diebesgilde gehört, auch ist er fest davon überzeugt, dass sein Cousin Jalif (ein Hinweis auf **Finale A**) ihn hier bald herausholen wird. Außerdem weiß Abu, dass diese Bande ein Versteck außerhalb Rashduls hat (bereits ein erster Hinweis auf Khanûba und **Finale B**). Daneben wird er jedoch auch versuchen, den Helden allerlei Lügen aufzutischen und um seine Freiheit zu feilschen.

Auf zur Magierakademie

Die bisher gesammelten Hinweise weisen darauf hin, dass die Einbrüche bei dem Schmuck- und dem Teppichhändler mittels Magie begangen wurden, selbst wenn keiner der Helden magiebegabt ist. Ein überaus naheliegender Gedanke ist es daher, die Magierakademie von Rashdul aufzusuchen, möglicherweise stammt der Täter von dort. Auch hätten die Helden bei entsprechendem Bedarf dort die Option, darum zu ersuchen, eine magische Analyse der Türen durchzuführen.

Die altehrwürdige Pentagramm-Akademie thront in der Oberstadt auf einem eigenen kleinen Plateau und genießt den Ruf, die besten Dschinnenbeschwörer der Tulamidenlande, wenn nicht sogar des Kontinents auszubilden. Den Legenden nach wurde das Gebäude von Dschinnen errichtet, die heute noch den dortigen

Magiern dienen. Tatsächlich können die Helden im und am Gebäude immer wieder kleine Luftwirbel sehen, die Staub oder Vogelkot entfernen, und auch die beeindruckenden Steinstatuen am Eingang bewegen sich, wenn die Helden sie passieren.

Die Fähigkeiten, die der Dieb verwendet hat, könnte er also hier erworben haben, auch wenn die Magier der Akademie nicht in dem Ruf stehen, auf Diebereien angewiesen zu sein. Im Gegenteil, sie sind hochangesehen und der Sultan Hasrabal hat neben seinen politischen Aufgaben auch die Leitung der Akademie inne.

Der Sultan selbst wird die Helden jedoch nicht empfangen, doch sie werden in einen prächtig eingerichteten Salon geführt und bekommen ausgezeichneten Tee serviert, während sie warten. Nach einer guten Stunde betritt der stellvertretende Akademieleiter 1 *Yakuban ben Hasrabal* (48, schwarze Haare, dunkle Augen, beleibt; ruhiges, nachdenkliches Auftreten; Willenskraft 16 (16/15/17), SK 3) den Raum und lässt sich von ihnen ihr Anliegen schildern. Anschließend beantwortet er mit ruhiger Stimme ihre Fragen.

Die Informationen über Amuleya und Cherek wird er nur erzählen, wenn die Helden Nachfragen nach ehemaligen Schülern stellen oder wenn du mit ihnen gern das **Finale B** in Khanûba spielen möchtest. Auch die Aussagen über das Kelmon-Gift wird er nur treffen, wenn die Helden es ansprechen.

- Keinem Schüler der Akademie ist es gestattet, abseits akademieseitiger Exkursionen das Gelände vor Abschluss ihrer Ausbildung zu verlassen.
- Er hält es für völlig ausgeschlossen, dass unter den ehrwürdigen Lehrmeistern und Gebietsrathen der Dschinnim ein Dieb zu finden ist.
- Es gibt durchaus in der Region weitere Möglichkeiten, ein magisches Talent auszubilden. Die Städte Mherwed und Khunchom sind selbst Standorte von Magierakademien, dazu kommen einige niedergelassene Lehrmeister in den kleineren Orten.
- Khanûba gehört auch zu diesen Orten, dort lebt zurückgezogen ein alter Elementarist, der hin und wieder einen seiner Schüler an die Akademie geschickt hat, damit sie dort die Prüfungen ablegen können. Allerdings ist dies schon seit Jahren nicht mehr vorgekommen, wahrscheinlich lehrt der greise Magier nicht mehr. Er heißt wohl Cherek ibn Rohelyan.
- Es gab vor einiger Zeit eine Schülerin, die ihre Finger nicht vom Eigentum anderer lassen konnte. Sie wurde selbstverständlich der Akademie verwiesen, als es nicht bei einem einzelnen Vorfall blieb. Wenn die Helden höflich darum bitten, wird er ihnen auch ihren Namen aus den Aufzeichnungen heraussuchen lassen: Amuleya Zyberasunni. Wo sie nach ihrem Ausscheiden aus der Akademie hingegangen ist, weiß er nicht, doch er hält es für möglich, dass sie versucht hat, an einem anderen Ort ihre Ausbildung fortzusetzen.

- Bisher sieht er in dem, was die Helden berichtet haben, keinen Anlass zur Besorgnis, doch er äußert ebenfalls, dass diese Angelegenheit bald geklärt werden sollte.
- Kelmon wird an der Akademie weder hergestellt noch verwendet, man widmet sich hier der traditionsreichen Kunst der Herbeirufung, nicht der Giftmischerei. Gifte gibt es auf dem Basar.
- Es ist bei Bedarf selbstverständlich möglich, am morgigen Tag eine magische Untersuchung des Tatorts durchzuführen, für die kleine Summe von 9 Marawedi.

Zwischenstand

Wenn die Helden eine Weile in Rashdul ermittelt haben, sollten sie über die folgenden Informationen verfügen, damit du mit ihnen in das zu ihrem Vorgehen und ihren Erwartungen passende Finale aufbrechen kannst:

- Der Diebstahl bei dem Schmuckhändler wurde mittels Magie verübt.
- Die Magier der Rashduler Akademie haben nichts mit den Vorfällen zu tun, jedoch haben sie vor etlichen Jahren eine Schülerin aufgrund mehrfacher Diebstähle der Schule verwiesen.
- Der Überfall auf den Waffenhändler wurde mittels Gift von drei Tätern (zwei Männer, eine Frau) verübt. Das verwendete Gift wurde nicht in der Stadt gekauft.
- Die Magier gehen von Auswärtigen aus, ebenso wie die hiesigen Diebe.
- In Khanûba lebt ein alter magischer Lehrmeister, der die Elementarmagie beherrscht, also die Form der Zauberei, die bei dem Diebstahl zum Einsatz kam.

Finale A: Einbruch im Kerker

Amuleya und Dschadir planen für die Nacht auf den 30. Ingerimm einen Einbruch in den Kerker der Stadt, um einen Teil der dort festgesetzten Diebe zu befreien und so ihre Bande zu vergrößern.

Sie haben von den Disdychondas geerntet und mit dem daraus zubereiteten Kelmon ihre Dolche bestrichen. Jalif und Dschadir haben einige Rauchbeutel gebastelt und Amuleya hat von einem Erzdtschinn zwei Schlüssel so verzaubern lassen, dass sie einmalig fast jedes Schloss öffnen. Auf ihnen liegt jeweils ein FORAMEN (siehe unten). So ausgestattet werden sie sich abends in die Stadt begeben, in einem passenden Moment über die Mauer der Oberstadt klettern und in den Kerker eindringen. Für alle Fälle hat sich Amuleya außerdem noch einen Luftdschinn gerufen, der sie unterstützt. Der Einbruch wird verübt von Dschadir, Amuleya und Jalif, die beiden anderen Bandenmitglieder bleiben in Khanûba zurück.

Foramen

Der Foramen dient dazu, Schlösser zu öffnen oder zumindest demjenigen, der das Schloss knacken will, dieses Vorhaben zu erleichtern.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Durch diesen Zauberspruch öffnen sich einfache Schlösser automatisch, bei komplizierten Schlössern wird es leichter, sie zu öffnen. Pro QS werden Proben auf *Schlösser knacken* (*Bartschlösser* oder *Kombinationsschlösser*) und *Kraftakt* (*Eintreten & Zertrümmern*) gegen das Schloss um 1 erleichtert. Sollte der Gesamtmodifikator zum Knacken eines Schlosses dadurch zu einer Erleichterung werden, springt das Schloss augenblicklich auf. • ○

Durch den Foramen erzielt der Held eine QS von 3. Diese wird mit der Erschwernis von 2 verrechnet, sodass

eine Erleichterung von 1 entsteht. Dadurch springt das Schloss automatisch auf. Bei einer QS von weniger als 3 hätte es nicht für eine Erleichterung ausgereicht und das Schloss wäre verschlossen geblieben, aber leichter zu knacken gewesen.

Die Erleichterung gilt binnen der Wirkungsdauer sowohl für den Zauberer als auch für andere Personen.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Zielkategorie: Objekte (Schlösser)

Merkmal: Objekt

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Die Helden haben mehrere Möglichkeiten, von dem Einbruch zu erfahren. Die einfachste ist, wenn sie erst an diesem Tag vom Teppichhändler Orhan ibn Shafir empfangen werden können und er nach ihren Untersuchungen mit ihnen in der Kühle der Nacht auf dem Dach Tee trinken will.

Auch Abus große Reden, sein Cousin würde ihn bald aus dem Kerker holen, kann die Helden darauf aufmerksam machen, sodass sie den Kerker im Auge behalten.

Auch in der Diebesgilde (vor allem, wenn **Einstieg C** gewählt wurde oder gegen eine großzügige Spende im Feqztempel nachgefragt wurde), können sie Hinweise darauf erhalten, dass in der Nacht etwas geplant ist und

es sich lohnt, eine Stunde vor Mitternacht in der Nähe der Rückseite der Garnison zu sein.



Luftdschinn

MU 14 KL 13 IN 15 CH 14

FF 12 GE 16 KO 11 KK 14

LeP 30 AsP 50 KaP – INI 20+1W6

SK 2 ZK 2 VW 10 GS 16

Waffenlos: AT 12 TP 1W6+3 RW mittel

Windstoß: FK 14 TP 1W6+2 RW 10/20/30

RS/BE: 1/0

Sonderfertigkeiten: Finte I+II, Haltegriff, Schildspalter, Zu Fall bringen

Talente: Körperbeherrschung 16, Kraftakt 12, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 14, Verbergen 16

Zauber: alle Zauber mit dem Merkmal Elementar in der Ausprägung Luft auf 12

Größenkategorie: mittel

Typus: Elementar (Luft), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Der Dschinn hat die Aufgabe, die Magierin zu schützen, deswegen wird er versuchen, ihre Angreifer mit Luftstößen niederzuwerfen.

Flucht: Bei Amuleyas Tod kehrt der Dschinn in sein Element zurück

Die Quelle dieser Information ist in beiden Fällen die Gleiche: Jalif hat Feqz im Tempel eine Spende zukommen lassen mit der Bitte, er möge diesen Ort um diese Zeit besonders gut vor wachsamen Augen verbergen. Die Helden können die Diebe entweder abfangen, bevor sie in den Kerker eindringen oder auf dem Rückweg. Auf letzterem Weg würden sie sie auch zu sehen bekommen, wenn die Helden sie vom Dach des Teppichhändlers beobachten. Das Diebespaar wird mit seinem Gefolge versuchen, durch die alte Kanalisation zu fliehen. Der konkrete Ort, an dem die Helden sie erwischen, ist nicht festgelegt, doch es gibt in der Oberstadt mehr als einen Zugang in die Kechans.

Kampf in den Kechans

Die Kechans sind vorwiegend trockene Wasserkanäle, aber auch andere Tunnel unbekannten Ursprungs, die sich verzweigen und ein wirres, mehrstöckiges Labyrinth unter Rashdul bilden. Die meisten von ihnen haben gemauerte Wände, an Einmündungen stützen immer wieder auch Säulen die Decke. Deren Höhe beträgt selten mehr als 2,5 Schritt, außerdem ist es eng, sodass sich in einem Kampf mit vielen Personen lange Waffen nur eingeschränkt verwenden lassen (Wer hier kämpft, erleidet den Status *Eingeengt*). Die dunklen Gänge bieten Ratten und Dieben eine Heimstatt, immer wieder ist ein Rascheln und Quieken zu hören. Überall liegen Unrat oder von der Decke gefallene Steine herum, und wer sich hier ohne Licht verläuft, so erzählt man in Rashdul neugierigen Kindern, bleibt für immer in der Tiefe gefangen und muss verhungern oder schlimmer, wird von bösen Geistern in ihr Reich verschleppt.

- Von den gefangenen Dieben im Kerker haben sich Abu, Umaran, Elim, Ahmoud und Khazan dazu entschlossen, sich ihren Befreiern anzuschließen. Die übrigen Diebe verlassen ebenfalls den Kerker, Amuleya und Dschadir verlangen keine Gefolgschaft für die Befreiung, doch bei dem Versuch, sich auf eigene Faust aus der Oberstadt zu entfernen, werden sie nach und nach wieder von der Garde erwischt. Insgesamt sind die Diebe jetzt zu acht, doch die meisten sind keine großen Kämpfer, sie haben jeder einen Dolch in die Hand gedrückt bekommen und sollen sich bei Bedarf selbst verteidigen.
- Die Helden können bei der Verfolgung noch in der Oberstadt einer Patrouille begegnen. Solange es durch die Straßen geht, werden ihnen die Gardisten gern zur Seite stehen, doch die Kechans werden sie nicht betreten, dafür werden sie einfach nicht gut genug bezahlt.
- Dschadir hat ausgiebig die Kechans ausgekundschaftet, deswegen wird er als Erster in ihnen verschwinden, den Schluss wird immer Jalif machen, der im Fall von Verfolgern einen Rauchbeutel in den Zugang fallen lässt, sodass alles mit Asche vernebelt ist.
- Sobald die Diebe bemerken, dass ihre Verfolger ihnen auch in den Kechans nachsetzen, werden sie versuchen, sie mittels weiterer Rauchbeutel am Vorwärtskommen zu hindern und abzuhängen.
- Wenn auch dies nicht gelingt, werden sie ihnen an einer geeigneten Stelle auflauern. Dschadir wählt dazu die Einmündung des bisherigen Gangs in einen der alten Wasserkanäle, wo einige Säulen und etwas Unrat ideale Deckung für einen Hinterhalt bieten (siehe die Karte unten). Um diesen zu entdecken, müssen die Helden eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* –2 bestehen.
- Jalif und Abu werden versuchen, an den Helden vorbeizuschleichen und ihnen in den Rücken zu fallen.
- Die Diebe werden immer versuchen, in Überzahl zu kämpfen, nicht nur bei dem Hinterhalt.



Dschadir

MU 14 KL 12 IN 13 CH 13

FF 14 GE 15 KO 12 KK 11

LeP 30 AsP – KaP – INI 15+1W6

SK 1 ZK 1 AW 7 GS 9

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6

RW kurz

Dolch: AT 14 PA 8 TP 1W6+1 RW kurz

Keule: AT 12 PA 5 TP 1W6+3 RW mittel

Wurfdolch: FK 12 PA 5 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Waffenlos, Dolch, Keule)

Vorteile/Nachteile: Flink, Schlechte Eigenschaften (Goldgier)

Talente: Einschüchtern 5, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 11, Verbergen 10, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Dschadir bevorzugt es, seinen Gegner mit Wurfdolchen zu attackieren und wird versuchen, sich immer wieder aus dem Nahkampf zu lösen, um wieder aus der Distanz einen weiteren Wurfdolch zu werfen. Außerdem wird er versuchen, die Helden zu *überreden* und mit der Beute zu bestechen.

Flucht: Bei einem Verlust von mehr als 20 LeP oder Flucht/Tod der anderen 3 Diebe, aufgeben wird er nur bei Amuleyas Tod.

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Ausrüstung: Dolch, Keule, Wurfdolche (3)



Amuleya

MU 14 KL 14 IN 14 CH 14

FF 11 GE 13 KO 11 KK 10

LeP 28 AsP 17 KaP – INI 14+1W6

SK 1 ZK 1 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6

RW kurz

Dolch: AT 12 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

Magierstab, lang: AT 11 PA 8 TP 1W6+2 RW lang

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Bindung des Stabes, Finte I (Waffenlos, Magierstab), Verteidigungshaltung (Magierstab)

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Kleptomanie)

Talente: Einschüchtern 5, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Verbergen 6, Willenskraft 10

Zauber: Armatrutz 12, Dschinnenruf 12, Duplicatus 10, Elementarer Diener 12, Foramen 13, Ignifaxius 13, Manifesto 12

Kampfverhalten: Amuleya wird ihre Magie nutzen, um sich mittels eines ARMATRUTZ zu schützen und versuchen, sich weitgehend aus dem Kampf herauszuhalten. Dabei verlässt sie sich sehr auf ihren elementaren Diener. Hier, in ihrem eigenen Heim, wird sie auch versuchen, die Helden zu *überreden*.

Flucht: Bei einem Verlust von mehr als 20 LeP oder Flucht/Tod der anderen 3 Diebe oder ihres Erzgeistes, aufgeben wird sie nur bei Dschadirs Tod.

Schmerz +1 bei: 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Ausrüstung: langer Magierstab, Zaubertrank (QS 4) (1W6+4 AsP)



Jalif

MU 12 KL 12 IN 13 CH 12

FF 14 GE 15 KO 12 KK 12

LeP 30 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 1 ZK 1 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 14 PA 9 TP 1W6+1 RW kurz

Keule: AT 12 PA 6 TP 1W6+3 RW mittel

Wurfdolch: FK 12 PA 5 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Waffenlos, Dolch, Keule)

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Goldgier)

Talente: Einschüchtern 5, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 8, Verbergen 7, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Er versucht gern, seinen Gegner mittels Finten zu verwirren.

Flucht: Nach dem Verlust von mehr als 50 % LeP oder Flucht/Tod/Aufgabe eines der beiden Anführer.

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Ausrüstung: Dolch, Keule, Wurfdolche (3)

Diebe

MU 12 KL 11 IN 13 CH 12

FF 14 GE 13 KO 12 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 1 ZK 1 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 12 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Dolch), Wuchtschlag I (Waffenlos, Dolch)

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Goldgier)

Talente: Einschüchtern 5, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 6, Verbergen 5, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Sie versuchen, in Überzahl einen Helden anzugreifen.

Flucht: Nach dem Verlust von mehr als 50 % LeP oder Flucht/Tod/Aufgabe eines der beiden Anführer.

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Ausrüstung: Dolch, Keule

- Weniger kampfstärke Helden können die Diebe mit Steinen oder Unrat bewerfen oder sie beleidigen und dadurch ablenken.
- In den Kechans ist es dunkel, wenn die Helden keine eigene Lichtquelle mitnehmen. Zu ihrem Glück schränkt die Dunkelheit auch die Diebe ein. Hier gilt eine Sichtbehinderung von Stufe II.
- Amuleya hat nur noch 17 AsP und wird diese vorwiegend einsetzen, um sich mit einem ARMATRUTZ zu schützen.

Rauchbeutel

Der Schwadenbeutel ist bei Dieben ein bewährtes Mittel, um für kurze Zeit Finsternis durch Rauch zu erzeugen. In einem Gebäude hält der Rauch 15 KR, Draußen 10 KR, bei Regen 5 KR, bei starker Witterung nur bis zum Ende der nächsten KR. In 3 Schritt Radius um den Beutel entsteht ein Sichtmodifikator der Stufe 2.



Amuleyas Dschinn greift nicht direkt in den Kampf ein, sondern versucht nur, die Magierin mittels eines Luftwirbels zu verbergen (Attacke um 1 erschwert). Einige Mitglieder der Diebesgilde werden vom

Kampflärm angelockt und helfen den Helden.



Die Dolche von Amuleya und Dschadir sowie zwei von Jalifs Wurf Dolchen sind noch mit Kelmon bestrichen. Einige Mitglieder der Diebesgilde werden vom Kampflärm angelockt und helfen den anderen Dieben.

Hilfe, einer ist entkommen!

Sollte es dazu kommen, dass einer oder mehrere der Diebe entkommen können, ist dies kein Grund zur Panik. Die meisten der aus dem Kerker befreiten Diebe werden in den Kechans verschwinden und sich einige Tage versteckt halten, bis die Garde hoffentlich ihre Gesichter vergessen hat, Umaran wird sich sogar auf die Suche nach ehrlicher Arbeit begeben. Lediglich Abu würde sich an seine Befreier halten und diese nach Khanûba begleiten. Amuleya, Dschadir und Jalif würden im Fall einer Flucht nach Khanûba zurückkehren und sich dort verstecken. Du kannst also problemlos mit **Finale B Ermittlungen in Khanûba** weitermachen und musst nur die anwesenden Diebe auf dem Hof anpassen und ihren Gesundheitszustand um die im Kampf erlittenen Verletzungen variieren.

Finale B: Ermittlungen in Khanûba

Deine Helden haben im Verlauf des Abenteuers mehrfach Hinweise auf das Örtchen Khanûba erhalten und könnten den Verdacht hegen, dass dort die Diebe ihr Versteck haben.

Für dich noch einmal eine Zusammenfassung, welche Hinweise bisher auf Khanûba hindeuten:

- Dort soll ein alter Magier leben, der in der Vergangenheit auch Schüler ausgebildet hat. Sein Fachgebiet ist die Elementarmagie, eben jene Art der Zauberei, die für die seltsamen Diebstähle verwendet wurde.
- Das Versteck der Diebe muss, wenn es nicht in Rashdul ist, nicht zu weit entfernt sein, da sie ihre Taten in kurzen Abständen verübt haben. Khanûba ist nur vier Meilen von der Stadt entfernt, dazu haben verschiedene Hinweisgeber (Abu im Kerker, Farsid, Diebesgilde) geäußert, dass hier Auswärtige am Werk sind.
- Auf der Straße zwischen Rashdul und Khanûba ist es in der letzten Zeit zu Überfällen auf Reisende gekommen.
- Das grüne Tuch, das einer der Täter bei dem Überfall auf den Waffenhändler verlor, wurde im Perai-nekloster in Khanûba hergestellt.

Khanûba

Khanûba liegt an der Sultansstraße vier Meilen westlich von Rashdul, doch die Bewohner der Lehmhäuser des Ortes wünschen immer wieder, dass die Stadt näher oder ferner sein möge. Sie leben davon, Reis, Ziegen und andere Lebensmittel in die Stadt zu verkaufen, doch

begegnen sie immer wieder der Arroganz einiger Städter und Händler, die Rashdul für die Krone der Kultur und Khanûba für ein dreckiges Bauerndorf halten.

Damit tun sie der kleinen Stadt Unrecht, denn hier mischt sich bäuerlicher Fleiß mit tulamidischer Gemütlichkeit.

Mögliche Hinweise das Versteck der Diebe

Amuleya und Dschadir haben sich mit ihrer Bande auf einem Hof etwas außerhalb Khanûbas niedergelassen, sind aber im Ort bekannt, auch wenn die wenigsten wissen, dass sie Diebe sind. Um nicht zu schnell verraten zu werden, neigt Amuleya dazu, die Armen mit Lebensmittelgeschenken zu bestechen. Dadurch stoßen die Helden hier bei Nachfragen erst einmal auf eine Wand des Schweigens oder Klagen darüber, dass jetzt Khanûba auch für die ganzen Diebe Rashduls verantwortlich sein soll. Außerdem stehen sie vor dem Problem, dass sie keine besonders zutreffende Beschreibung Amuleyas haben, da sie bei dem Überfall auf den Waffenhändler verkleidet war.

! Cherek ibn Rohelyan

Den Weg zu dem alten Elementaristen weist man den Helden ohne irgendwelche Schwierigkeiten. *Cherek ibn Rohelyan* (63, Glatze, weißer Vollbart; altersmilde; Willenskraft 15 (15/15/16), SK 3) verbringt seine Tage am liebsten damit, auf dem Dach seines Hauses zu sitzen und Wasserpfeife zu rauchen.

Auf die Fragen der Helden reagiert er gelassen und berichtet freimütig, dass er vor einigen Jahren „die kleine Amuleya“ als Schülerin aufgenommen und ausgebildet

Khanûba

Einwohner: 950

Herrschaft: Sultan Hasrabal ben Yakuban, vertreten durch seinen Steuereintreiber, der alle drei Monate vorbeikommt.

Tempel: Keine, nur das heruntergekommene Perainekloster Al'Zhorasch.

Gasthäuser: Karawanserei *Süßer Tee*, Karawanserei *Sultansstraße*, Karawanserei *Rote und weiße Kamele*
Handel & Gewerbe: Ziegenzucht, Reisanbau und Versorgung der Reisenden zwischen Rashdul und Mherwed.

Militär: Einige Wächter in Diensten der Karawansereien

Besonderheiten: Nicht nur Rashdul ist sehr alt, sondern auch Khanûba. Allerdings hat sich bisher kaum jemand eingehender mit der Geschichte des Ortes beschäftigt.

Stimmung: Man ist auf den Verkehr der Handelsstraße und die Nähe zu Rashdul angewiesen, fühlt sich aber gegenüber der Stadt immer vernachlässigt.

habe. Er stimmt zu, dass sie eine Vorliebe für das Eigentum anderer hatte, sieht es jedoch immer noch als jugendliche Torheit.

Er weiß, dass sie und sein Sohn sich in der Nähe Khanûbas aufhalten, wird sich dies jedoch nicht leicht entlocken lassen. Womit die beiden ihren Lebensunterhalt verdienen und Amuleya ihre Schulden bei ihm bezahlt, will er gar nicht so genau wissen.

Das Perainekloster

Das verfallene Perainekloster Al'Zhorasch steht am Rand Khanûbas und hat eindeutig bessere Tage gesehen. Zum Gebäude gehört der sogenannte Siechenkeller, in dem Aussätzige leben, die bisher keine andere Heilung gefunden haben.

Geleitet wird es von der Geweihten *Peribeth saba Laila* (54, früh ergraut, scharfe Falten im Gesicht; engagiert, aber durch Ablehnung verbittert; Willenskraft 12 (14/14/14), SK 3), die um jede Münze Unterstützung für das Kloster ringen muss, steht es doch in dem abergläubischen Ruf, ansteckende Aussätzige in dunklen Kellergewölben einzusperren und in ihrem eigenen Dreck elendiglich krepieren zu lassen. In der Vergangenheit mag dies vorgekommen sein, doch der heutige „Siechenkeller“ ist der ehemalige Rinderstall, indem sich die drei Geweihten des Klosters aufopferungsvoll um die Kranken kümmern.

Die Klostervorsteherin empfängt die Helden und hört sich ihr Anliegen an. Der grüne Stoff stammt aus ihrem Kloster, doch sie verkaufen nicht nur an *Matuf ibn Kane-sh*, sondern an jeden, der davon kaufen mag, auch an die Helden (Preis 1 Zechine/Rechtschritt). Dass Jalif ausgerechnet ein Stück Stoff aus dem Kloster als Verkleidung nutzte, ist ein Zufall, er hatte das Tuch von einer Wäscheleine gestohlen.

Im Kloster wird zur Zeit der Händler *Khalef ben Surhan* (26, schwarze Locken, sorgfältig rasiert; hilfsbereit, macht viele Witze; Willenskraft 8 (12/13/14), SK 1) gepflegt, den Räuber auf der Straße bei einem Überfall brutal zugerichtet haben. Er kann sich nicht an alle Details des Überfalls erinnern, doch er war mit einem alten Söldner als Bedeckung unterwegs auf einer Strecke, die er gut kennt. Dort wurden sie von drei Männern überfallen, diese trugen Tücher vor dem Gesicht, sodass er ihre Gesichter nicht sehen konnte. Als er ihnen Geld oder etwas von seinem Wagen anbot, bekam er brutal eine Keule an den Kopf und zahlreiche Tritte oder Schläge gegen den ganzen Körper. Als er aus der Bewusstlosigkeit wieder erwachte, kümmerten sich einige Reisende um ihn, die ihn auch hierher brachten. Den Söldner hatten die Diebe getötet und seinen Wagen fast vollständig ausgeraubt. Wenn du willst, kann der Händler die Helden auf die Geldsorgen des Klosters hinweisen und auf die Tatsache, dass die Klostervorsteherin eine gute Kennerin Khanûbas und seiner Bewohner ist.

Sprechen die Helden *Peribeth* auf das Problem der Diebe an, seufzt sie schwer. Im Allgemeinen will man in Khanûba wenig mit den Problemen Rashduls zu tun haben, doch der Überfall auf *Khalef ben Surhan* war nicht der erste Übergriff auf Reisende. Sie wollte den Steuerbeamten des Sultans darauf ansprechen, dass etwas getan werden muss, doch dessen Besuch ist erst nach dem Fest der Freuden wieder fällig. Außerdem ist sie sich nicht sicher, wie viel Unterstützung von ihm wirklich zu erwarten ist, er hat sich noch nie durch große Hilfsbereitschaft ausgezeichnet.

Sollten die Helden ihr erklären, dass sie auf der Suche nach der Schülerin von *Cherek ibn Rohelyan* sind, wird die Geweihte sie nach Khanûba verweisen, wenn sich die Helden bisher nicht als besonders freundlich oder großzügige Spender (1 Zechine pro Held aufwärts) zugunsten des Klosters herausgestellt haben. Sollten sie jedoch erwähnen, dass *Amuleya* möglicherweise ihre magischen Fähigkeiten für die Diebstähle verwendet, empört sich die Geweihte sehr über diesen Missbrauch von Zauberei. Wenn sie sich beruhigt hat, wird sie den Helden sagen, dass *Amuleya* und *Dschadir* in der Nähe Khanûbas leben und ihnen die Richtung weisen.

Weitere Möglichkeiten, das Versteck zu finden

Sollten die Helden nicht den Weg zum Kloster antreten wollen, sondern lieber oder zusätzlich in Khanûba nach den Dieben suchen wollen, findest du hier einige Möglichkeiten, wie sie aus der abweisenden Bevölkerung den entscheidenden Hinweis auf den Weg zum Hof finden herauslocken können:

! Die Bäuerin *Yamira Faruksunni* (34, dunkle Augenringe, schwanger, knetet viel die Hände; Willenskraft 4 (13/12/11), SK 1) hat beständig Geldsorgen, da ihr Ehemann seine Zeit damit verbringt, sich zu betrinken und sie die Hauptlast dafür trägt, die fünf (bald sechs) Kinder zu versorgen. *Yamira* nimmt *Amuleyas* Gaben gern an, doch gegen ein Entgelt von mindestens

3 Zechinen wäre sie auch bereit, den Helden die richtige Richtung zu weisen.

♣ Der Ziegenhirte *Shahin ibn Shayan* (17, bereits dünn werdendes Haar, höflich, schüchtern; Willenskraft 2 (11/11/11), SK 1) ist in Amuleya verliebt und rasend eifersüchtig auf Dschadir. Ganz Khanûba weiß davon, da er bereits mehrfach nach einigen Schalen Dattelpflaum lautstark allen Anwesenden sein Leid geklagt hat. Er hat den Beiden mehrfach hinterher spioniert und weiß, wo ihr Versteck ist. Mit dem Argument, dass es darum geht, Dschadir als Dieb zur Rechenschaft zu ziehen, lässt er sich davon überzeugen, die Helden zu dem Hof zu führen.

♣ *Selo ibn Tarif* (66, dunkelblauer Turban, hat beständig Rückenschmerzen; raubeinig; Willenskraft 6 (12/12/12), SK 1), der Wirt der *Sultansstraße*, hat Amuleya vor einigen Jahren dabei erwischt, wie sie einen seiner Gäste bestohlen hat. Damals hat er sie aufgrund ihrer zahlreichen Entschuldigungen mit einigen mahnenden Worten und Klapsen davon kommen lassen, doch wenn er erfährt, dass sie wieder stiehlt, wird er den Helden erzählen, dass er gehört habe, dass sie in der Nähe Khanûbas auf einem alten Hof leben soll.

♣ *Hasrabal*, genannt Hasi, (6, schmutzig, Nase popelnd; vorlaut) und seine Freundin *Perishan*, genannt Peri, (6, kurze Wuschelhaare; gewitzt, wäre gern ein Junge) haben bei der Jagd auf Eidechsen gesehen, wie „Leya und Dschadir“ von Khanûba aus in eine bestimmte Richtung gegangen sind, die sie den Helden auch zeigen können. Die beiden Kinder lassen sich mit Süßigkeiten bestechen.

Der Hof der Diebe

Auf welchem Weg auch immer die Helden schließlich an die Information gelangen, letztlich finden sie den Hof der

Diebe. Wenn sie wenig kampfstark sind und gegen die Räuber und Amuleyas elementaren Begleiter nur geringe Chancen haben, könntest du sie den Zeitpunkt auswählen lassen, an dem der Einbruch in den Kerker stattfindet.

Das Versteck der Diebe ist ein Bauernhof abseits von Khanûba inmitten von sandiger Landschaft, Felsbrocken und struppigen Wäldchen. Die drei Lehmhäuser (H1-H3) sind von einer Palisade umgeben, die eigentlich errichtet wurde, um Khoramsbestien und kleinere Schädlinge aus dem Garten fernzuhalten. Für die Diebe war sie jedoch keine große Herausforderung, und auch das alte, verarmte Ehepaar war beim Anblick von Amuleyas elementarem Begleiter nur zu gern bereit, ihr Zuhause zu räumen und alles einschließlich der letzten Ziege zurückzulassen. Amuleya, Dschadir und ihre drei Kumpanen haben den Hof aufgeräumt, die brusthohe Palisade repariert und den Garten für Amuleyas Zwecke hergerichtet. Zur Straße führt ein sandiger Pfad und im hinteren Bereich des Hofes schließen sich der Garten und ein struppiges Wäldchen an.

Im Garten (G) sind noch immer einige Obstbäume und Gemüsebeete, auch die kleine Feuerstelle und den Tisch mit den einfachen Hockern haben die Räuber übernommen. Daneben hat Amuleya jedoch in eine sorgfältig geglättete Fläche ein Hexagramm geritzt, das sie bei Nichtbenutzung mit wasserfestem Tuch abdeckt. Teil des Gartens ist außerdem ein kleiner Teich, der vom Grundwasser gespeist wird und die Wasserversorgung der Bewohner sicherstellt.

An den Garten schließt sich das Wäldchen (W) an. Anders als das eigentliche Grundstück ist es mit einer dornigen Hecke von der Umgebung abgegrenzt, die Bauern haben hier früher ihre Ziegen weiden lassen. Den Dieben kamen Hecke und Wäldchen gut zupass, bieten sie doch Schutz vor ungebetenen Gästen. Der kleine Wald

besteht vorwiegend aus Pinien, kratzigen Sträuchern und Farnen, im Randbereich zum Garten wachsen außerdem ein halbes Dutzend **Disdychondas** in unterschiedlicher Größe. Wer die fleischfressenden Pflanzen genauer untersucht (*Pflanzenkunde*) kann feststellen, dass ein Teil der Blätter vor nicht allzu langer Zeit geerntet wurde. Sie wurden benutzt, um das Kelmon herzustellen, welches beim Ausrauben des Waffenhändlers verwendet wurde. Die erste Disdychonda nahm Amuleya vor einigen Jahren ungezielt bei einem Händler mit und verstand erst später, wie nützlich die gestohlene Pflanze sein kann. Seitdem hat sie sie mit elementarer Hilfe zu einem halben Dutzend Pflanzen gezüchtet.

Im Garten oder zwischen den Häusern leben außerdem vier **Hunde**, die Alarm geben, sobald sie Fremde antreffen. Ihnen wurde eingetrichtert, sich den gefährlichen Pflanzen nicht zu nähern. Es waren mal fünf.



H1

Das ehemalige Wohnhaus der Bauern musste nicht groß ausgebessert werden. Die Inneneinrichtung besteht aus einer Feuerstelle, ein paar Regalen für Geschirr und Lebensmittel, einem Tisch mit fünf Hockern und drei Schlafstellen (für Amuleya, Dschadir und Jalif). Unter einer von ihnen (Dschadirs) befindet sich eine Klappe im Boden, unter der sich ein Fach befindet, in dem eigentlich Lebensmittel aufbewahrt wurden, in dem aber jetzt Diebesgut lagert (die Beute aus dem Einbruch bei dem Schmuckhändler und der Khunchomer). An der Wand hängen die beiden gestohlenen Teppiche. Die hintere Tür hat Amuleya außerdem mit einem Erzgeist gesichert, der aktiv wird, sobald sich Fremde der Tür zu sehr nähern (auf unter 5 Schritt) oder Amuleya ihn ruft.

H2

Der ehemalige Schuppen ist Amuleyas Arbeitsbereich. Die Werkzeuge wurden zur Seite geschoben und der Tisch dient der Magierin als alchemistische Arbeitsfläche. Die meisten Utensilien dafür lagern jedoch in einer verschlossenen Truhe, nur einige wenige befinden sich im Regal neben weiteren Lebensmitteln. Auf den festen Lehm Boden hat sie ein Hexagramm gemalt. In einer Kiste lagert sie hier außerdem ihre Kleidung, Schminke und eine rote Perücke. Wenn sie nicht schläft oder mit Dschadir träumend im Garten sitzt, ist sie meistens hier anzutreffen.

H3

Im alten Stall haben die anderen beiden Mitglieder der Bande ihre Schlafplätze. Außerdem stehen hier ein Esel (die Beute aus dem erst kürzlich zurückliegenden Überfall auf den Händler) und die Ziege der Vorbesitzer, die die Bande mit frischer Milch versorgt.

Bewohner und andere Gefahren

Gewöhnlich leben auf dem Hof neben Dschadir und Amuleya noch drei weitere **Diebe**. Von diesen genießt Jalif als langjähriger Weggefährte Dschadirs einen Sonderstatus, während die beiden anderen, Barsuf und Hassan, eher die Männer fürs Grobe sind und bei den Überfällen in der ersten Reihe stehen. Wenn sie einen der Helden sehen, werden sie laut rufend die Anderen warnen und die Helden attackieren.

Weder Amuleya noch Dschadir oder Jalif werden sich kampfflos ergeben, wobei Dschadir je nach Situation versuchen könnte, um sein oder wenigstens Amuleyas Leben zu feilschen. Die erbeuteten Schätze sind ihm weniger wert als das Leben seiner Geliebten.

Weitere Gefahren, auf die die Helden bei ihrem Eindringen stoßen können, sind die **Disdychondas**. Wenn ein unvorsichtiger Held eins der Blätter berührt, rollt es sich schlagartig ein und versucht, ihn zu lähmen, um ihn zu verzehren.

Auch die vier **Hunde** können den Helden gefährlich werden. Zwar sind die vier Straßenköter keine

Hund (Straßenkötermischling)

Größe: 0,80 bis 0,90 Schritt (ohne Schwanz); 1,15 bis 1,25 Schritt (mit Schwanz); 0,50 bis 0,60 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 20 bis 40 Stein

MU 12 **KL** 11 (t) **IN** 14 **CH** 13

FF 9 **GE** 14 **KO** 9 **KK** 10

LeP 13 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

SK 1 **ZK** 0 **VW** 7 **GS** 12

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 4, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Willenskraft 2

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 8 Rationen (Fleisch)

Kampfverhalten: Hunde drohen meist erst mit Knurren und Bellen und greifen nur an, wenn sie oder ihr Herrchen direkt angegangen werden.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 10 LeP, 8, LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger



ausgebildeten Kampfhunde, doch sie schlagen Alarm, sobald sie Fremde wittern. Allerdings lassen sie sich unter Umständen mit etwas Wurst besänftigen oder ablenken. Dafür muss *Überreden* gegen die *Willenskraft* des Hundes gewürfelt werden. Außerdem benötigt man natürlich eine entsprechende Wurst.





Einige Diebe sind im Wohnhaus in ein Würfelspiel vertieft oder haben sich sogar zum Schlafen hingelegt, sodass sie die Helden erst spät bemerken. Außerdem besteht die Möglichkeit, dass sich die Helden ausgerechnet die Nacht ausgesucht haben, in der der Einbruch in den Rashduler Kerker stattfindet.



Einer der Diebe geht auf dem Grundstück Wache und die Hunde lassen sich nicht mit einer Wurst ablenken, sondern fangen an, bellend und knurrend darum zu streiten.

Jalif

MU 12KL 12 IN 13 CH 12

FF 14 GE 15 KO 12 KK 12

LeP 30 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 1 ZK 1 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 14 PA 9 TP 1W6+1 RW kurz

Keule: AT 12 PA 6 TP 1W6+3 RW mittel

Wurfdolch: FK 12 PA 5 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Waffenlos, Dolch, Keule)

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Goldgier)

Talente: Einschüchtern 5, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 8, Verbergen 7, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Er versucht gern, seinen Gegner mittels Finten zu verwirren.

Flucht: Nach dem Verlust von mehr als 50 % LeP oder Flucht/Tod/Aufgabe eines der beiden Anführer.

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Ausrüstung: Dolch, Keule, Wurfdolche (3)

Amuleya

MU 14KL 14 IN 14 CH 14

FF 11 GE 13 KO 11 KK 10

LeP 28 AsP 17 KaP – INI 14+1W6

SK 1 ZK 1 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6

RW kurz

Dolch: AT 12 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

Magierstab, lang: AT 11 PA 8 TP 1W6+2 RW lang
RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Bindung des Stabes, Finte I (Waffenlos, Magierstab), Verteidigungshaltung (Magierstab)

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Kleptomanie)

Talente: Einschüchtern 5, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Verbergen 6, Willenskraft 10

Zauber: Armatrutz 12, Dschinnenruf 12, Duplicatus 10, Elementarer Diener 12, Foramen 13, Ignifaxius 13, Manifesto 12

Kampfverhalten: Amuleya wird ihre Magie nutzen, um sich mittels eines ARMATRUTZ zu schützen und versuchen, sich weitgehend aus dem Kampf herauszuhalten. Dabei verlässt sie sich sehr auf ihren elementaren Diener. Hier, in ihrem eigenen Heim, wird sie auch versuchen, die Helden zu überreden.

Flucht: Bei einem Verlust von mehr als 20 LeP oder Flucht/Tod der anderen 3 Diebe oder ihres Erzgeistes, aufgeben wird sie nur bei Dschadirs Tod.

Schmerz +1 bei: 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Ausrüstung: langer Magierstab, Zaubertrank (QS 4) (1W6+4 AsP)



Diebe

MU 12KL 11 IN 13 CH 12

FF 14 GE 13 KO 12 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 1 ZK 1 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 12 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Dolch), Wuchtschlag I (Waffenlos, Dolch)

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Goldgier)

Talente: Einschüchtern 5, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 6, Verbergen 5, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Sie versuchen, in Überzahl einen Helden anzugreifen.

Flucht: Nach dem Verlust von mehr als 50 % LeP oder Flucht/Tod/Aufgabe eines der beiden Anführer.

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Ausrüstung: Dolch, Keule

Erzgeist

MU 14 KL 8 IN 10 CH 10

FF 9 GE 9 KO 14 KK 14

LeP 20 AsP – KaP – INI 8+1W6

SK 2 ZK 2 VW 10 GS 16

Waffenlos: AT 12 TP 1W6+6 RW kurz

RS/BE: 4/0

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Körperbeherrschung 10, Kraftakt 15, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 8, Verbergen 10

Größenkategorie: klein

Typus: Elementar (Erz), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –1

Beute: keine

Kampfverhalten: Der Elementar wird versuchen, seinen Gegner niederzuwerfen, um sich dann um den nächsten zu kümmern.

Flucht: Bei Amuleyas Tod kehrt der Geist in sein Element zurück.

Dschadir

MU 14KL 12 IN 13 CH 13

FF 14 GE 15 KO 12 KK 11

LeP 30 AsP – KaP – INI 15+1W6

SK 1 ZK 1 AW 7 GS 9

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6

RW kurz

Dolch: AT 14 PA 8 TP 1W6+1 RW kurz

Keule: AT 12 PA 5 TP 1W6+3 RW mittel

Wurfdolch: FK 12 PA 5 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Waffenlos, Dolch, Keule)

Vorteile/Nachteile: Flink, Schlechte Eigenschaften (Goldgier)

Talente: Einschüchtern 5, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 11, Verbergen 10, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Dschadir bevorzugt es, seinen Gegner mit Wurfdolchen zu attackieren und wird versuchen, sich immer wieder aus dem Nahkampf zu lösen, um wieder aus der Distanz einen weiteren Wurfdolch zu werfen. Außerdem wird er versuchen, die Helden zu überreden und mit der Beute zu bestechen.

Flucht: Bei einem Verlust von mehr als 20 LeP oder Flucht/Tod der anderen 3 Diebe, aufgeben wird er nur bei Amuleyas Tod.

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Ausrüstung: Dolch, Keule, Wurfdolche (3)



Disdychonda

Größe: 0,80 bis 2,50 Schritt

MU 20 KL 11 (t) IN 14 CH 11

FF 8 GE 10 KO 12 KK 14

LeP 80 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 3 ZK 3 VW 0 GS 0

Blatt: AT 10 TP keine, aber immer, wenn Gegner nicht verteidigt, dann Klammergriff* RW kurz

RS/BE: 3/0

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Blatt; kann der Gegner sich nicht erfolgreich verteidigen, hält die Disdychonda ihn fest. Solange der Gegner festgehalten wird, leidet er unter dem Status *Fixiert* und *Eingeengt*. Ab der nächsten KR muss die Disdychonda keine AT mehr würfeln, sondern erzeugt durch Nesselgift Schaden. Der Klammergriff kann nur gegen Gegner kleinerer Größenkategorien verwendet werden. Um sich aus dem Klammergriff zu lösen, ist eine gelungene Vergleichsprobe auf Kraftakt (*Ziehen & Zerren*) nötig.

Talente: Kraftakt 14

Größenkategorie: groß

Typus: Pflanze, nicht humanoid

Beute: eventuell Nesselgift, das zu Kelmon weiterverarbeitet werden kann

Kampfverhalten: Schnappt reflexartig nach allem was in ihre Nähe kommt.

Flucht: Eine Disdychonda flieht nicht.

Sonderregeln:

Blatt abschlagen: Um einer Disdychonda ein Blatt abzuschlagen, muss vor der Attacke ein Angriff auf das Blatt angekündigt werden. Nur Waffen mit einer scharfen Klinge können ein Blatt durchdringen. Dazu sind 10 SP notwendig. Die SP können über mehrere KR angesammelt werden.

*) Nesselgift

Nesselgift

Stufe: 2

Art: Kontaktgift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6+2 SP pro angefangener Stunde; 2 Stufen Paralyse / 1W3+1 SP pro angefangener Stunde; 1 Stufe Paralyse

Beginn: sofort

Dauer: bis Kontakt unterbrochen

Kosten: keine, kann aber zu Kelmon weiterverarbeitet werden



Der Mühen Lohn

Selbstverständlich darf am Ende eines Abenteuers die Belohnung nicht fehlen. Für ihren Einsatz gegen das Diebespaar haben sie sich 20 Abenteurpunkte verdient. Außerdem bekommen sie die Belohnung, die sie mit Agha ibn Hilal ausgemacht hatten. Sollten die Helden auch mit einem der anderen Beteiligten eine Belohnung ausgehandelt hatten, können sie sie ebenfalls abholen. Wenn sie die gestohlenen Gegenstände den eigentlichen Besitzern wieder aushändigen, wird sie der Schmuckhändler als Dank zu

einem reichhaltigen Abendessen einladen, bei dem sie die Geschichte in allen Einzelheiten wieder und wieder erzählen müssen. Ihr Heldenruhm wird ihnen auf dem Fest der Freuden viele Bewunderer einbringen.

Wenn einer oder mehrere der Helden **Einstieg C** gewählt hatten, können sie leider nicht die ganze Belohnung behalten, die Diebesgilde will auch von diesem Einkommen ihren Anteil, obwohl es legal verdient wurde. In jedem Fall haben sie nun die Möglichkeit, das Fest der Freuden in Rashdul in vollen Zügen zu genießen.

Anhang

1 Amuleya Zyberasunni

Kurzcharakteristik: fähige Elementaristin, durchschnittliche Diebin, 26 Jahre alt mit dem Wissen, für Großes geboren zu sein, ehrgeizig, gierig und mit wenig Skrupel behaftet; üblicherweise dunkel und praktisch gekleidet, mit einem kurzen Magierstab bewaffnet.

Motivation: Amuleya wollte schon als Kind mehr werden als nur die Hofmagierin eines Händlers. Sie treibt der Wunsch nach Reichtum und Ruhm ebenso an wie der wohlige Nervenkitzel beim Stehlen. Dass Dschadir ihre Träume teilt, macht sie sehr glücklich, denn sie liebt den Sohn ihres Lehrmeisters von ganzem Herzen.

Agenda: Amuleya will Reichtum, Anerkennung und spannende Abenteuer mit ihrem Geliebten Dschadir erleben. Durch die Einbrüche in Rashdul und die Überfälle auf der Straße möchte sie Reichtümer und Gefolgschaft ansammeln, um letztlich von der Diebesgilde als Shanja anerkannt zu werden.

Funktion: Amuleya ist die Antagonistin der Helden, sie hatte die Idee, ihre Magie für die Einbrüche zu nutzen und treibt Dschadir letztlich immer wieder dazu an, weiter an dem Plan zu arbeiten, Herrscher der Diebe Rashduls zu werden. Letztlich hat sie weniger Skrupel als er, wenn es um das Töten anderer Menschen geht.

Hintergrund: Amuleya wurde in Rashdul geboren und zeigte früh Interesse an einem guten und zugleich aufregenden Leben. Mit 14 Jahren flog Amuleya von der Magierakademie, da sie mehrfach Mitschüler und Lehrmeister bestohlen hatte. Ihr Gönner, ein reicher Händler aus der Oberstadt, forderte das bereits in ihre Ausbildung investierte Geld von ihren Eltern zurück, die sich daraufhin nicht nur von einigen Erbstücken trennen, sondern auch verschulden mussten.

Diese Schmach konnte Amuleya nicht aushalten, sodass sie aus der Stadt floh. In Khanûba bei dem alternden Dschinnenbeschwörer **Cherek ibn Rohelyan** konnte sie ihre Ausbildung vollenden, da er über ihre kleptomatische Neigung großzügig hinweg sah. Zuerst hatte sie sich mit Dschadir wenig zu sagen, doch als er zum Mann heranreifte, verliebte sie sich sowohl in ihn als auch in die Tatsache, dass die Liebe zu ihm Abenteuer und Reichtum verhiess.

Ihre Schulden bei Cherek zahlt Amuleya mit der Beute aus Diebstählen zurück, wobei sie darauf achtet, ihm

nicht zu erzählen, woher das Geld kommt. Allerdings fragt der Magier auch nicht.

Darstellung: Reck dein Kinn nach oben und sprich forsch und arrogant. Spiele hin und wieder immer wieder mit Gegenständen in deiner Nähe herum, um sie zwischendurch ganz in Gedanken einzustecken.

Besonderheiten: Amuleya liebt Dschadir, doch nicht so bedingungslos aufopferungsbereit wie er sie.

»Ich seh es genau vor mir, Shanja und Sheik der Diebe. Du und ich. Komm, lass uns den nächsten Einbruch planen.«



1 Dschadir ibn Cherek

Kurzcharakteristik: geschickter Dieb und Fassadenkletterer, 19 Jahre alt mit Charme und Dreitagebart. Wenn er Amuleya ansieht, bekommt er oft einen leicht träumerisch/verliebten Gesichtsausdruck; üblicherweise dunkel und praktisch gekleidet und stets mit mindestens einem Dolch bewaffnet.

Motivation: Dschadir wurde ohne magische Begabung geboren und als Elfjähriger nach einem missglückten Einbruch von der Rashduler Diebesgilde verprügelt. Seitdem will er oberster Meisterdieb werden, da es schon nicht zum Magier reichte. Außerdem ist er rettungslos in Amuleya verliebt und wird alles für sie und ihre gemeinsamen Träume tun.

Agenda: Dschadir will Amuleya glücklich machen. Durch die Einbrüche in Rashdul, aber auch die Überfälle auf der Straße möchte er Reichtümer ansammeln. Außerdem will er seine Bande vergrößern und diese möglichst gut bewaffnen, um im Zweifelsfall der Garde oder der Diebesgilde etwas entgegensetzen zu können.

Funktion: Dschadir ist der Antagonist der Helden. Er ist ein deutlich geschickterer Dieb als Amuleya, außerdem charmanter und hin und wieder auch vorsichtiger als seine Geliebte. Die Idee des Einbruchs in den Kerker stammt von ihm.

Hintergrund: Dschadir verlor früh seine Mutter und sein Vater widmete sich lieber der Ausbildung seiner Schülerin Amuleya als der seines enttäuschend unmagischen Sohnes. Sich selbst überlassen, trieb sich Dschadir in Khanûba und Rashdul herum. In der Stadt geriet er bei einem seiner unerfahrenen Einbruchsversuche mit der Diebesgilde in Konflikt, die ihn jedoch nach einer Tracht Prügel aufnahm und die Möglichkeit eröffnete, zu lernen. Darüber lernte er seinen guten Kumpel Jalif kennen, zugleich weckten die Hierarchie der Gilde und die Reichtümer einiger Rashduler Sehnsüchte in dem Jungen. Dass er sich in Amuleya verlieben würde, hätte er bis vor zwei Jahren immer lachend zurückgewiesen, doch mittlerweile kann er sich ein Leben ohne sie nicht mehr vorstellen.

Cherek begrüßt die Verbindung seiner Schülerin mit Dschadir und sieht über die kriminelle Neigung seines Sohns großzügig hinweg. Dennoch möchte der alternde Magier nicht allzu genau wissen, was Dschadir nun macht und legt Wert darauf, dass nichts auf ihn zurückfällt.

Darstellung: Vergewissere dich bei schwierigen Entscheidungen immer, was Amuleya tun würde und wirf immer wieder wachsame Blicke in die Umgebung. Lächle dein Gegenüber bei einem Gespräch an und gib dich unschuldig.

Besonderheiten: Dschadir ist ein Träumer, der alles für seine geliebte Amuleya tun würde.

»Amuleya, meine Schöne, bald kannst du im Gold baden.«

Tulamidische Namen

Tulamidische Namen bestehen aus dem Eigennamen der Person und dem Namen des Vaters oder der Mutter, die mit einem *ibn* (Sohn des) bzw. einem *saba* (Tochter der) verbunden werden. Gängig ist auch, statt des *saba* ein *-sun(n)i* / *-sunya* an den Namen des Vaters / der Mutter anzuhängen. Weitere Vorschläge findest du auch im **Regelwerk** auf den Seiten **98** und **104**.

- weiblich: Azina, Belima, Leila, Mahira, Meriban, Nedime, Riftah, Sefira, Shenny, Shila, Yamira, Yezemin
- männlich: Abdul, Abu, Ali, Fahud, Faramud, Hamed, Kasim, Mustafa, Said, Selim, Selo, Tulef

Eine aranische Eigenart ist auch, tulamidische mit garetischen Namen zu vermischen, sodass es in Aranien auch Namen wie Aylalind, Fayrike, Hildebeth, Neraidane, Rashpatane (w) oder Abdulon, Abubrecht, Harunian, Retoban und Tuleffried (m) gibt. Manche Personen führen zudem einen Familien- bzw. Sippennamen, den sie an den Namen anhängen. Ali ibn Alef as'Sarjabaran ist also Ali Sohn von Alef aus der Sippe der as'Sarjabaran.

Aussprachehilfe Tulamidya

Die meisten Namen und Begriffe in diesem Abenteuer sind typisch tulamidisch, ebenso wie die Meisterpersonen. Um ihnen in den Augen deiner Spieler etwas Exotisches zu verleihen, kannst du ihre Namen, aber auch ihre Aussprache „tulamidisieren“. Hierzu möchten wir dir gerne einen Vorschlag unterbreiten:

- Im Tulamidischen werden *h* und *ch* in der Regel kehlig ausgesprochen wie in 'Dach' (Muhalla).
- Ein *j* wird wie *dsch* ausgesprochen wie in 'Journal' (al'Sarjabaran, Radajana, Feruja, Rahja).
- Aus *s* wird *ß*, auch am Wortanfang (Sarjabaran).
- Ein *z* klingt nach einem weichen *s* wie in 'Süden', wobei Zorgan so lange mittelreichischem Einfluss ausgesetzt war, dass selbst Alteingesessene hier inzwischen ein hartes *z* sprechen.
- Ein *y* wird wie *j* gesprochen (Maharanyat, Yalaiad).
- Ein *w* wird fast wie ein *u* ausgesprochen (sprich: Uadi statt Wadi, Maraueidi statt Marawedi).



Kleines tulamidisches Wörterbuch

Begrüßung/Abschied

Ahlan!: Heda!, Hallo!

Azur al'azilach: Guten Morgen! (wörtl. etwa: „Rosenhimmel“)

Maha as-Salâma!: Abschiedsgruß. Sinngemäß etwa: Gute Reise! (wörtl. etwa: „Sehr groß sei der Frieden!“)

Marhaba!: Willkommen!

Salâm! Sei/Seid begrüßt! (wörtl.: „Frieden!“)

Anreden/Bezeichnungen

Abd: Diener, Geweihter (als Diener einer Gottheit), weiblich: Abda

Bel/Beli: aus dem Ur-Tulamidya.: „Herr/in“ (in Aranien gebräuchlich)

Effendi: höfliche Anrede (etwa: Exzellenz)

Sahib: respektvolle Anrede (etwa: Meister)

Sayid: Herr/Herrin (im Aranischen auch aus dem Ur-Tulamidya: Bel/Beli)

Shîr/-im: Streiter

Ya ...: Anrede („O ...“)

Alltägliches

Abu: Vater

Agha/hi: Hauptmann/-frau

Amja: Onkel

Ana Alrik: Ich heiße Alrik.

Ashtarra: Magie, Sternenkraft

Bakschisch: Gabe, Gefälligkeit

Bashar/i: Weibel/in

Ben/Beni: Sohn/Söhne

Châra!: derber Fluch (wörtl.: „Scheiße!“)

Kismet: Schicksal

Men-fadlek: Entschuldigung!, Verzeihung!

Shokran: Danke!

Tafadal: Bitte sehr!

Umm: Mutter

Yalla: anfeuernder Zuruf (etwa: „Los!“, „Komm!“ oder „Vorwärts!“)

Ya Fuchud, ya Dschambul, ya ben wa benbeni w'abu'l

Kachelaq! Du Selemferkel, du Warzenschwein, du Sohn, Enkel und Vater von Ungeziefer!



HIMMELSFEUER

Theria sah zum Himmel. Sie spürte, dass ihr Herr auf sie hinabschaute. Er hatte in ihren Träumen zu ihr gesprochen und die güldene Zeit angekündigt. Doch zuvor musste sie die Weichen stellen. Es war ihre Aufgabe, dafür zu sorgen, dass ihr Herr die Ketten seiner Gefangenschaft sprengen konnte. Sie war das Werkzeug seines Willens. Sie allein! Niemand sonst!

Alles war vorbereitet: Sie hatte dem Schneider das Ornat des Fischpriesters abgeschwatzt und ihn beseitigen lassen. Ihre Lakaien hatten bereits einen Fuhrwagen organisiert und sie selbst wartete, dass sich endlich das Zeichen offenbarte. Nicht mehr lange und sie und ihr Herr würden endlich die alte Ordnung einreißen und ihre neue errichten. Finsternis würde sich über Menschen und Götter legen und sie würde ihren verdienten Lohn erhalten. Endlich.

Das Abenteuer

Genre: Katastrophenszenario, abenteuerliche Schatzsuche

Voraussetzungen: keine

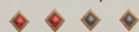
Ort: Havena und die nähere Umgebung (Albernia)

Komplexität (Spieler/Meister): gering/gering

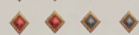
Erfahrung der Helden: unerfahren bis kompetent

Anforderungen: Hilfsbereitschaft, Neugier

Naturtalente



Kampf



Körpertalente



Lebendige Geschichte



Himmelsfeuer spielt in Havena und der näheren Umgebung der Stadt, der Muhrsape. Die Helden werden Zeuge, wie ein gigantischer Gwen Petryl-Brocken vom Himmel auf die Stadt zu stürzen droht, glücklicherweise aber Havena knapp verfehlt. Bei der abenteuerlichen Suche in den Sümpfen vor der Stadt müssen sich die Helden nicht nur konkurrierender Schatzsucher erwehren, sondern auch eine als Efferdgeweihte verkleidete Dienerin des Namenlosen enttarnen und aufhalten. Diese möchte mit der Hilfe der Helden den Brocken finden und ihn für eine furchtbare Zeremonie verwenden, um somit das Licht aller Gwen Petryls für immer zum Erlöschen bringen. Die Ereignisse des Abenteuers finden im Boron 1038 BF statt. In der Regel dauert das Abenteuer nicht länger als ein paar Stunden oder einen knappen Tag.



Das Let's Play des Abenteuers

Das vorliegende Abenteuer könnt ihr euch als Let's Play-Video auf dem Ulisses-Youtube-Kanal anschauen. Im Rahmen eines kleinen Wettbewerbs konntet ihr dafür Plätze gewinnen. Ihr könnt ja mal schauen, welche Entscheidungen die Gruppe auf der Con getroffen hat.

So viel sei verraten: Sie waren sicherlich keine strahlenden Helden, sondern gewiefte Schlitzohren. Aber es hat jede Menge Spaß gemacht. Durch sie ist die Idee, das Abenteuer zu verschriftlichen, erst entstanden. Und durch ihre Handlungen haben sie maßgeblich noch einige Ideen beeinflusst. Vielen Dank an eine tolle Runde!

Hintergrund

Was bisher geschah ...

Das Abenteuer führt die Helden in eine der bekanntesten Städte ganz Aventuriens: nach Havena. Dort werden sie Zeuge eines Erdbebens und eines seltsamen Leuchtens am Himmel. Grund dafür ist ein herabstürzender Gwen Petryl-Meteor, der einige Meilen östlich der Stadt aufschlägt. Während die Bewohner Havenas geschockt sind, bereiten sich einige Glücksritter darauf vor, den wertvollen Stein zu suchen. Unter den Suchenden ist auch die Efferdgeweihte *Theria von Winhall*, die für ihre Kirche das heilige Objekt bergen will. Sie versucht, die Helden anzuwerben, denn sie befürchtet, dass es andere Schatzsucher geben könnte, die nichts Gutes mit dem Gwen Petryl vorhaben. Theria liegt mit dieser Annahme vollkommen richtig, denn sie selbst plant Unheilvolles. Die Priesterin, deren wahrer Name *Losane Wenzel* ist, weihte sich vor ein paar Monaten dem Namenlosen und erhielt von ihrem Gott durch Visionen Anweisungen. Sie soll den Brocken bergen, um ein Ritual zu vollziehen. Mit Hilfe der Macht des Namenlosen will sie das Licht aller Gwen Petryl-Steine auf Dere zum Erlöschen bringen. Dies wäre nicht nur für die Efferdkirche eine Katastrophe, sondern ebenso für alle übrigen Kirchen der Zwölfgötter ein schlechtes Zeichen, gelten die Gwen Petryl-Steine doch als heilige Bruchstücke der Zitadelle von Alveran und erleuchten so manchen (Efferd-)Tempel.

... und was noch geschehen könnte

Die Helden halten sich gerade in Havena auf und werden – genauso wie alle Bewohner der Stadt – Zeugen des abstürzenden Gwen Petryl-Meteors. Nachdem einige Gebäude Havenas beschädigt wurden, aber der Absturz keine Menschenleben forderte, machen sich die Helden auf, um den blau leuchtenden Stein zu suchen. Dabei werden sie von Theria angesprochen und sie verbünden sich mit der Priesterin, da die Efferdkirche einen gerechten Anspruch auf den Stein hegt. Hingegen scheint der Schatzsucher *Rumpo Derpel* nur aus purem Eigennutz zu handeln und wirkt zunächst wie der eigentliche Widersacher der Heldengruppe. Theria möchte verhindern, dass andere Schatzsucher den Stein finden, hat aber nicht genug Lakaïen, um sich gegen zu viele Konkurrenten zur Wehr zu setzen. Die Helden kommen ihr also gelegen, um die Drecksarbeit für sie zu erledigen. Auf der Suche nach dem Gwen Petryl folgen die Helden zunächst der Spur der Zerstörung. Sie entdecken die Absturzstelle und setzen sich mit einem wütenden Grubenwurm auseinander, der durch den herabstürzenden



Der Sternenfall – erste Vorboten

Das vorliegende Abenteuer ist eines der ersten Ereignisse, die auf den Sternenfall hindeuten (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 238). Da der Gwen Petryl-Brocken die Stadt verfehlt und die Havener mit einem blauen Auge davongekommen sind, nehmen die Zwölfgöttergläubigen zu diesem Zeitpunkt an, dass so ein schlimmes Szenario nicht mehr eintreten wird. Noch ahnt niemand, dass es nicht mehr lange dauert, bis ein fallender Stern im darauffolgenden Rahja 1039 BF für den Untergang Arivors verantwortlich sein wird (siehe das Abenteuer **Unheil über Arivor**).

Brocken seines Unterschlupfs beraubt wurde und die Gegend unsicher macht. Nachdem die Helden den Gwen Petryl sichern konnten, liegt es in ihrer Hand, was damit

geschieht. Rumpo Derpel will den Schatz ebenfalls bergen, um ihn an den Hehler *Gumbald Guthbrod* zu verkaufen. Ob die Helden ihrerseits Gumbald den Gwen Petryl andrehen, ihn der Efferdkirche übergeben oder eigene Pläne damit haben, ist schlussendlich von der

Entscheidung der Abenteurer abhängig. Egal wie sie sich entscheiden, Theria wird versuchen, den Stein nach der Bergung in die Hände zu bekommen und plant mit ihren Lakaïen, die Helden zu töten.

Havena – eine abenteuerliche Stadt

Wir gehen davon aus, dass die Helden Havena nach einem anstrengenden Abenteuer erreicht haben und es sich in der Stadt erst mal gutgehen lassen. Als Meister kannst du dir verschiedene Gründe überlegen, was die Helden hierherführt. Wichtig ist nur, dass die Helden einen ruhigen Abend in einer der Tavernen der Stadt verbringen.

Einstieg ins Abenteuer

Nachfolgend findest du einige Vorschläge, warum es die Heldengruppe in die Stadt verschlagen haben könnte:

- Die Helden haben die Kauffrau ♀ *Isegrunde Meeltheuer* (39, Knollennase, geschwätzig, Stoffhändlerin; Handel 12 (13/14/14), Willenskraft 8 (13/14/14), SK 2) bis nach Havena begleitet. Sie warb die Helden an, um auf ihre Güter aufzupassen. Die Helden verbringen nach ihrer Entlohnung (20 Silbertaler pro Held) ein paar Tage in der Stadt und haben von Isegrunde die Adresse der Taverne bekommen oder wurden gar von ihr eingeladen. Aus welcher Gegend die Kauffrau kommt, kannst du aus dem letzten Abenteuer der Helden ableiten. Im Zweifelsfall hat sie die Helden in Honingen angeworben.
- Geweihte, Magier, Krieger oder andere Helden mit dem Nachteil *Verpflichtungen* könnten von ihrem Lehrmeister, dem Tempelvorsteher oder ihrem Lehnsherrn nach Havena geschickt worden sein, um einem Freund einen Brief zu überbringen. Der

Ein Blick zu den Sternen

In letzter Zeit konnten die Sternkundler immer wieder seltsame Phänomene am Himmel beobachten: Sternschnuppen, das helle Aufleuchten eines Sterns innerhalb der Sternbilder oder unvorhergesehene Konstellationen der Wandelsterne. Selbsternannte Propheten, aber auch Geweihte der Zwölfe, insbesondere Phex-, Hesinde- und Borongeweihte, sind teils verunsichert über diese Sichtungen. Niemand kann sich einen Reim darauf machen, aber es scheint so, als ob die Sternkundigen erneut ihre Sternkarten und Berechnungen anpassen müssten. Helden können dies mit einer Probe auf *Sternkunde* (*Himmelskartographie*) feststellen. Die Ursache bleibt ihnen jedoch vorerst verschlossen.

Freund, der Reeder ♂ *Daerec Fingorn* (61, weiße Haare und Vollbart, einäugig, lautes Lachen; Handel 12 (14/13/13), Willenskraft 8 (14/13/14), SK 2) erwartet die Helden bereits. Vor ihrer Rückreise spendiert er ihnen einen Abend in der Taverne und begleitet sie sogar dorthin. Der Inhalt des Briefes ist für das eigentliche Abenteuer nicht weiter von Belang. Es könnte einfach eine wichtige Information für Daerec gewesen sein (Handelsrouten, Informationen über einen Konkurrenten, ein Brief eines Verwandten),



vielleicht aber auch eine Prophezeiung, die ein Geweihter niedergeschrieben hat und die Daerec vor den Ereignissen in der Stadt warnt (siehe Kasten **Ein Blick zu den Sternen** auf Seite 67).

- Havena ist die Heimat der Havena-Bullen, einer der bekanntesten Immanmannschaften Aventuriens. Vielleicht sind die Helden hier, um die Mannschaft bei einem prestigeträchtigen Spiel oder Turnier zu beobachten? Für Immanfreunde unter den Helden bietet sich in diesem Fall die Kneipe *Esche und Kork* an, wo die Helden mit den Havena-Bullen und zahlreichen Getreuen der Mannschaft den Sieg feiern können. Als Gegner wären die thorwalschen Mannschaft Orkan-Thorwal oder Pottwal-Prem denkbar.
- Havena ist eine aventurienweit bekannte Hafenstadt und Umschlagplatz für viele Waren aus ganz Aventurien. Es wäre denkbar, dass die Helden per Schiff die Stadt erreicht haben und nun einen Abend hier verbringen wollen, bevor die Reise weitergeht.
- Die untergegangene Unterstadt Havenas zieht viele Abenteurer an, da man in den Tiefen des Meeres immer noch Schätze vermutet. Eine der bekanntesten Orte der Unterstadt ist der Turm der Zauberin Nahema (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 252). Vielleicht ist es jenes Mysterium, was die Helden nach Havena gebracht hat.

Havena, traditionsreiche Hafenstadt

Region: Mittelreich, Fürstentum Albernia

Einwohner: 30.000 Menschen, einige Dutzend Elfen und Zwerge, einige Necker

Herrschaft: ein Stadtvogt gemeinsam mit dem Ältestenrat und dem Rat der Kapitäne, Sitz des albernischen Fürsten Finnian ui Bennain

Tempel: Alle Zwölfgötter außer Firun; besondere Verehrung erfährt Efferd als Schutzgottheit der Hafenstadt, der in Havena auch (anstelle von Phex) für den Seehandel zuständig ist.

Handel und Gewerbe: Handelsstadt mit großem Hafen, Umschlagplatz von Waren zwischen Fluss- und Seeschiffen, viele Kontore und Werften

Besonderheiten: Großer Handelshafen, verfluchte Unterstadt (im Wasser versunkene Ruinenstadt), Fürstenpalast, Kriegerakademie Rudas Ehr, Seekadettenschule, zwei Efferdtempel (einer fast 2.000 Jahre alt, der andere ein prächtiger Neubau), Boroninsel, Prinzessin-Emer-Brücke über den Großen Fluss, Wasserschloss Feenquell, Höhle der efferdheiligen Riesenschildkröte Lata. In Havena herrscht ein stadtweites Magieverbot, dass lediglich für Heilzauberei in jüngerer Zeit weniger streng ausgelegt wird.

Stimmung in der Stadt: efferdergeben, freiheitsliebend, geschäftstüchtig, misstrauisch gegenüber Magie, den



Das Magieverbot

Eine Besonderheit Havenas ist das Magieverbot. Das Verbot wurde vor etwa vierhundert Jahren nach der Tyrannenherrschaft von Magiern durchgesetzt. Weder dürfen Zaubersprüche innerhalb der Stadtmauern gesprochen, noch alchemistische Erzeugnisse hergestellt oder gehandelt werden. An den Stadttoren werden Zauberer besonders gründlich überprüft. Magier dürfen ihren Stab behalten – das Gildenrecht gestattet es ihnen –, aber andere erkennbare magische Gegenstände und Elixiere müssen bei der Garde abgegeben werden, bis der Gast Havena verlässt. Die einzige Ausnahme ist Heilmagie, bei deren Anwendung von einer Strafe abgesehen wird. Ansonsten kann eine Überschreitung des Magieverbots je nach Gefährdung für Bürger oder Eigentum mit Geldbußen, Pranger, Kerkerhaft oder dem Tod bestraft werden. Achte als Spielleiter darauf, dass auch die Helden vom Magieverbot betroffen sind. Zauberer mussten also in der Regel ihre magischen Besitztümer bei Betreten der Stadt abgeben, sofern man sie als magisch identifizieren konnte. Sollte ein Held erkennbar innerhalb der Stadt zaubern, kann dies für ihn schwerwiegende Konsequenzen haben und die Stadtgarde auf den Plan rufen (Werte siehe Seite 77).

Nordmarken gegenüber feindlich, der Kaiserin und dem Reich gegenüber zwiespältig

Havena ist die Hauptstadt des Fürstentums Albernia, einer ganz im Westen gelegenen Provinz des Mittelreichs. Die Havener sind freiheitsliebend und wie alle Albernia und dem Meer auf besondere Weise verbunden, schließlich ist Efferd der Schutzgott der Stadt. Vor etwa dreihundert Jahren überschwemmte der Meeresgott Havena wegen eines Frevels und dem Hochmut seiner Bewohner. Noch heute ist die Unterstadt seit dem sogenannten *Tag der Großen Flut* überschwemmt und verflucht. Die Havener werden jeden Tag daran erinnert, können sie doch die aus dem Meer ragenden Türme der Unterstadt sehen – als unheilvolles Mahnmal. Trotzdem erfreut sich Efferd großer Beliebtheit, glauben die Bürger doch, dass er ihnen verziehen hat. Andere wiederum nehmen an, dass eine weitere Katastrophe kurz bevorsteht (und so ganz Unrecht haben sie damit nicht). Havena ist in zwei Stadtviertel (Altstadt und Neustadt) mit insgesamt zehn Stadtteilen unterteilt. Die Altstadt existierte bereits zur Zeit der Großen Flut. In den Altstadt-Vierteln leben die einfachen und ärmeren Bürger der Stadt.



Die Neustadt ist der Wohnort der Reichen und Mächtigen. Hier wohnen die, die es sich leisten können. Das Stadtviertel ist noch nicht sonderlich alt und wurde erst nach der Großen Flut errichtet. Die Helden werden sich vor allem in der Taverne, den Straßen vor der Schänke und an einem Stadttor aufhalten. Der Rest der Stadt wird keine große Rolle im Abenteuer einnehmen.

Handlungsorte des Abenteuers

Das Abenteuer wird nicht jeden Ort in Havena beschreiben, den die Helden betreten könnten. Wir konzentrieren uns auf die wichtigsten Schauplätze der Handlung. Diese Orte sind jeweils auf den Karten eingezeichnet.

- die Taverne Schatzinsel
- Therias Versteck auf der Krakeninsel
- die Muhrsape, eine sumpfige Landschaft vor den Toren Havenas.

Der Kneipenbesuch

Es bleibt den Helden überlassen, welche Taverne sie an diesem Abend auswählen. Wenn du eine Entscheidungshilfe brauchst, dann lege fest, dass die Helden sich in der Taverne *Schatzinsel*, im Stadtteil Feldmark, aufhalten. Das ist zwar nicht die beste Schänke in der Stadt, aber hier treffen sich allerlei Schatzsucher und Möchtegernabenteurer. Ein guter Ort für reisende Helden, um es sich gut gehen zu lassen und die eine oder andere Information aufzuschnappen.

Die Schatzinsel – eine beliebte Taverne für Schatzsucher

Obwohl hier nur schales Bier ausgeschenkt wird, ist die *Schatzinsel* ein beliebter Treffpunkt für eine spezielle Klientel. Betrieben wird die Taverne von **Waern Poschrat** (48, dick, Dreitagebart, ansteckendes Lachen; Willenskraft 10 (13/11/14), SK 1), einem ehemaligen Schatzsucher. Überall im Schankraum kann der Besucher Fundstücke und kleine Schätze begutachten, die Waern im Laufe seines abenteuerlichen Lebens gesammelt hat (z.B. eine mohische Götzenstatue, ein maraskanischer Diskus, ein Thorwalschild, das Horn einer riesigen Meereskreatur).

Zu jedem Gegenstand kann der Wirt eine spannende Geschichte erzählen und es vergeht kein Abend, an dem er nicht genau das tut. Ihm zur Seite stehen eine Handvoll Schankmägde und -burschen, die jedoch alle paar Monde wechseln. Der einzige, der es bislang länger bei ihm ausgehalten hat, ist **Lorion Kremesin** (18, blondes, langes Haar, liebliche Stimme, trotz Gerüchten kein Halbelf; Betören 7 (12/13/13), Willenskraft 3 (10/12/13), SK 1), der Schwarm zahlreicher Gäste. Gelegentlich, so wie heute, spielen in der Taverne Barden wie **Alwene Corsen** (31, kurze schwarze Haare, gutaussehend, singt und spielt Flöte; Betören 7 (13/14/14), Musizieren 11 (14/14/12), Singen 12 (12/14/12), Willenskraft 7 (13/14/14), SK 2). Die Kneipe ist ein Treffpunkt für die Schatzsucher Havenas, die hoffen, in der überschwemmten Unterstadt den Fund ihres Lebens zu machen. Weitere Gäste sind die Gardistin **Fae Varleigh** (24, rote Haare, motiviert, trinkt gerne Gargelbier; Willenskraft 7 (14/13/13), SK 2), die direkt zu Beginn des Erdbebens von einem Dachziegel getroffen und ausgeschaltet wird (sie ist nur bewusstlos und leicht verletzt) sowie der Fasarer Magier **Nashim al'Fasar** (27, langer Kinnbart, trägt einen weißen Turban und einen ebensolchen Kaftan,



Preise und Angebote in der Schatzinsel

Trinken	Preis
Bier, Krug	8 Kreuzer
Schnaps, Becherchen	12 Kreuzer
Wein, Becher	22 Kreuzer
Brotmahlzeit	2 Heller
Fischgericht	4 Heller
Grütze	5 Kreuzer

gibt gerne geheimnisvoll klingende Antworten von sich, die aber keine Bedeutung haben; Willenskraft 12 (14/14/14), SK 2), der hier in Havena nach den Geheimnissen des ehemaligen Hofdruiden Archon Megalon (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 209) sucht, unglücklich über das Magieverbot ist (sich aber daran hält) und hier in der Schatzinsel die Bürger Havenas für seine Studien beobachten möchte. Er wird sich später nicht an irgendwelchen Heldentaten beteiligen, sondern sich zurückziehen.

Außerdem kannst du die Helden hier schon mit Rumpo (siehe Seite 82) bekannt machen, der an diesem Abend ebenfalls in der *Schatzinsel* anzutreffen ist. Er wird über

sich und seine Abenteuer in der Unterstadt erzählen und Waern wird ihn immer wieder unterbrechen, um einige der Märchen richtigzustellen. Die anwesenden Saukumpane Rumpo werden seine ausladenden Schilderungen hingegen bekräftigen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Taverne ist an diesem Abend gut besucht. Ihr hattet das Glück, den letzten freien Tisch zu ergattern, den euch der hübsche, elfengleiche Schankbursche zugewiesen hat. Das Essen ist herzhaft, der Bierbecher halbwegs sauber und eine Bardin hat angefangen, auf ihrer Flöte zu spielen, und trägt eine Melodie aus dem Seenland vor. Wir könnte man schöner einen Abend nach einem so anstrengenden Tag verbringen?

Tanz, Gesang und schales Bier

Zunächst sieht alles nach einem ganz normalen Abend in einer Taverne aus. Die Helden haben genug Gelegenheiten, sich die Zeit zu vertreiben:

Bier: Ein paar Biere oder ein Schnaps schaden wohl kaum einem Helden. Aber einige der Besucher der Taverne (u.a. Fae und Rumpo) laden die Abenteurer zu



Gäste

MU 12 KL 11 IN 13 CH 12

FF 14 GE 13 KO 12 KK 12

LeP 30 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 1 ZK 1 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: keine

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften
(Aberglaube)

Talente: Einschüchtern 3, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 3, Verbergen 3, Willenskraft 3

Kampfverhalten: Kein Gast wird Waffengewalt einsetzen, ein paar Schläge und Tritte gehören aber zum guten Ton.

Flucht: bei 5 SP

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Ausrüstung: Geldbeutel mit 1W3 Silbertaler, 1W6 Hellern und 2W6 Kreuzern

Trinkspielen und einem kleinen Gelage ein. Die Helden müssen dann zwar kein Geld für den Alkohol ausgeben, aber sie erleiden 2 Stufen *Betäubung*. Mit einer Probe auf *Zechen* (*Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel*) kann pro QS eine Stufe der *Betäubung* vermieden werden (Fokusregeln für Alkohol findest du in der Publikation **Kneipen & Tavernen** im DSA5-Meisterschirmbeiheft).

Boltan: Unter den Gästen gibt es eine Gruppe von Boltanspielern (Alrik, Hagen und Bert), die die Helden auffordern mitzuspielen. Es geht nur um das Vergnügen und kleine Beträge im Hellerbereich. Jeder Held, der mitspielen möchte, wählt einen Betrag zwischen 1 und 10 Heller aus (sein Einsatz). Danach legt er eine Vergleichsprobe auf *Brett- & Glücksspiel* (*Kartenspiele*) ab. Wer am meisten QS erzielt, gewinnt. Bei Gleichstand teilen die Gewinner die Einsätze unter sich auf. Diese Probe stellt mehrere Boltanpartien hintereinander dar. Die Werte seiner Gegner: 12/12/12, *Brett- & Glücksspiel* 4. (Fokusregeln für Kneipenspiele findest du in der Publikation **Kneipen & Tavernen** im DSA5-Meisterschirmbeiheft).

Techtelmechtel: Der junge Schankbursche Lorion und die Bardin Alwene sind einem kleinen Techtelmechtel mit einem Helden nicht abgeneigt. Sollte ein Held sich für Lorion oder Alwene interessieren, so kannst du eine Vergleichsprobe auf *Betören* (*Anbändeln*) eines Helden

gegen *Willenskraft* (*Betören widerstehen*) des Ziels der Begierde verlangen. Bei Gelingen bringt Lorion dem Helden mehr Essen und Trinken als üblich oder setzt den Preis pro Netto-QS heimlich um 5% runter, bei einem Misslingen meidet der Bursche den Helden. Alwene hingegen fordert den Helden zum Tanzen auf und es hätte sicherlich mehr daraus werden können, wenn nicht kurze Zeit später das Unglück seinen Lauf nähme. Ab einer Netto-QS von 2 kannst du Alwene als Helferin der Helden nutzen. Sie kann z.B. später über die seltsamen Veränderungen am Himmel berichten, bei 3 Netto-QS eine Erleichterung von 1 bei einer Heldentat beisteuern (siehe Abschnitt **Heldensache** auf Seite 74) und ab 4 Netto-QS wäre sie sogar bereit, den Helden in die Muhsape zu begleiten und aus dem Abenteuer eine große Ballade zu dichten. Bei Misslingen der Probe macht Alwene dem Helden schnell klar, dass sie sich nicht für ihn interessiert. Für Lorion und Alwene ist das Geschlecht der Helden, die sie betören, egal.

Schlägerei: Was wäre ein Kneipenbesuch ohne Schlägerei? Vielleicht mag jemand die Helden nicht, oder sie haben sich abfällig über die Havena-Bullen, den Fürsten, oder den Schwager eines Gastes geäußert. Jedenfalls kann es auch in der Schatzinsel zu einer kurzen Schlägerei kommen. Nichts Ernstes, nichts mit Waffengewalt, nur Fäuste und Tritte. Waern und Fae sorgen dafür, dass die Schlägerei nicht länger als 5 KR dauert, danach hören zumindest die Gäste auf. Machen die Helden weiter, holt Fae die Garde, die dann in 15 KR eintrifft (Werte der Gardisten siehe Seite 77).

Im Grunde müssen die Abenteurer nicht einmal ein Gasthaus aufsuchen oder sich gemeinsam an einem Ort aufhalten. Überall in der Stadt werden die Auswirkungen des Gwen Petryl-Meteors zu spüren sein. Den Tavernenbesuch kannst du ohne größere Probleme verlagern. Die Helden können von einem Bekannten (Isegrunde/Daerrec?) in die Taverne eingeladen worden sein. Somit hast du einen Grund, warum alle Helden hier den Abend verbringen.



Mindere die *Betäubung* beim Gelage um 1; senke die Werte der Boltanspieler auf 11/11/11, *Brett- & Glücksspiel* 3; die Probe, um Lorion und Alwene zu betören, ist um 1 erleichtert; die Gäste haben AT/PA 10/6.



Erhöhe die *Betäubung* beim Gelage um 1; erhöhe die Werte der Boltanspieler auf 13/13/13, *Brett- & Glücksspiel* 6, die Probe, um Lorion und Alwene zu betören, ist um 1 erschwert; die Gäste haben AT/PA 13/7.

Ein Zeichen am Himmel

Der Abend hätte so schön werden können, wenn Havena nicht Schauplatz einer sich anbahnenden Katastrophe wäre. Zunächst bebt die Erde, dann sehen aufmerksame

Beobachter ein helles Leuchten am Himmel und schlussendlich werden die Havener einen Gwen Petryl-Meteor bemerken, der scheinbar auf die Stadt zufliegt.

Das Erdbeben

Zunächst kündigt sich der niederfallende Gwen Petryl mit einem leichten Erdbeben an. Jedem Helden ist an dieser Stelle eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* gestattet. Ist ein Held durch irgendwelche Aktivitäten in der Taverne abgelenkt, so sollte die Probe um 1 Punkt erschwert sein. Misslingt die Probe, so bemerkt der Held nichts Ungewöhnliches. Gelingt sie hingegen, kommt es auf die QS an, was er bemerkt. Merke dir als Spielleiter, welche QS jeder Held hier erreicht, denn es wird bei der Rettung der Bürger eine Rolle spielen (siehe Abschnitt **Heldensache** auf Seite 74).

QS 1: Einige Tavernengäste, die angefangen haben zu tanzen, schwanken leicht. Es sieht so aus, als wären sie angetrunken.

QS 2: Ein auf dem Tisch stehender Becher Bier vibriert und bewegt sich leicht Richtung Tischkante.

QS 3+: Der Held spürt deutlich, dass der Boden bebt.

Bei einem Gelingen der Probe kannst du folgenden Vorlesetext vorlesen. Je nach QS solltest du entsprechend weit vorlesen und es gilt natürlich nur für die Helden, die eine entsprechend hohe QS erzielt haben. **Jeder Spieler sollte sich die QS seiner Probe notieren.**



Die Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* ist nicht erschwert.



Die Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* ist um 2 statt um 1 erschwert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zum Vortrag der Bardin haben sich bereits eine rothaarige, mollige Frau und ein schlaksiger Alter erhoben und tanzen zur Musik. Die Stimmung in der Taverne ist ausgesprochen gut und viele Gäste klatschen im Rhythmus mit.

• **QS 1:** Die Rothaarige scheint ein wenig zu tief in ihren Weinbecher geschaut zu haben, denn sie hat große Gleichgewichtsprobleme beim Tanzen. So betrunken schien sie dir aber vor dem Tanz gar nicht. Ihr Tanzpartner scheint aber ebenfalls zu schwanken.

• **QS 2:** Im ersten Augenblick hast du gedacht, du hättest dir das nur eingebildet, deswegen hast du genauer hingeschaut. Aber du täuschst dich nicht! Der Bierbecher deines Gefährten hat sich leicht bewegt. Er vibriert und bewegt sich ganz langsam auf die Tischkante zu.

• **QS 3+:** Eben warst du dir noch nicht sicher, aber jetzt spürst du es deutlich: die Erde bebt.

Das blaue Leuchten

Nur ein paar Augenblicke später können die Helden auf der Straße oder – wie in ihrem Fall wahrscheinlicher – aus dem Fenster der Taverne ein blaues Leuchten am Himmel erkennen. Jedem Helden sollte an dieser Stelle

erneut eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* zugestanden werden. Bei Gelingen bemerkt der Held etwas. Wieder kommt es auf die damit verbundene Qualitätsstufe an, was er wahrnimmt.

Merke dir als Spielleiter, welche Qualitätsstufe jeder Held hier erreicht, denn es wird bei der Rettung der Bürger eine Rolle spielen (siehe Abschnitt **Heldensache** auf Seite 74).

QS 1: Die Nacht ist nicht so finster, wie der Held erwartet hat. Draußen ist noch Licht auf der Straße.

QS 2: In die Taverne leuchtet ein bläuliches Licht hinein.

QS 3+: Die Menschen außerhalb der Taverne schauen zum Himmel und sind erstaunt. Das blaue Leuchten strahlt direkt vom Himmel.

Bei einem Gelingen der Probe kannst du folgenden Vorlesetext vorlesen. Je nach QS solltest du entsprechend weit vorlesen. **Jeder Spieler sollte sich die QS seiner Probe notieren.**



Die Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* ist um 1 erleichtert.



Die Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* ist um 1 erschwert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

• **QS 1:** Irgendwie hast du erwartet, dass es viel dunkler in der Taverne sein muss. Noch wurden keine Kerzen entzündet und es ist schon spät.

• **QS 2:** Während deine Gefährten und die übrigen Gäste es sich bei Speis' und Trank gut gehen lassen, ist dir aufgefallen, dass die Schwärze der Nacht unterbrochen wurde durch ein blaues Leuchten, das von draußen hereinscheint.

• **QS 3+:** Durch das Fenster des Wirthauses kannst du sehen, dass die Wolkendecke am Himmel über der Stadt bläulich leuchtet. Wie du haben auch andere Menschen auf der Straße das Glimmen am Himmel bemerkt und schauen nach oben und rätseln, was es damit auf sich hat.

Der Gwen Petryl-Meteor

Ein gigantischer Gwen Petryl-Brocken von etwa 10 Schritt Durchmesser fliegt auf Havena zu. Der Gwen Petryl ist einerseits für das blaue Leuchten am Himmel verantwortlich, andererseits auch wegen der freigesetzten Kräfte für das leichte Erdbeben. Glücklicherweise führt die Fluglinie des Brockens nicht direkt auf Havena zu. Er wird einige Meilen östlich der Stadt abstürzen (aber dennoch sehr dicht über der Stadt vorbeikommen, sodass Gebäude beschädigt und Dächer abgedeckt werden). Bei seinem Flug wird ein Teil des Gwen Petryl verbrennen, aber dennoch wird der Stein einer der größten jemals gefundenen Leuchtsteine sein, die ein Aventurier je erblickt hat. Die Havener, die zunächst von dem leichten Erdbeben und dem blauen Leuchten irritiert sind,

verfallen beim Anblick des Meteors in eine Schockstarre oder fliehen in Panik. Auf den Straßen bricht ein Tumult aus. Die Stadtgardisten sind heillos überfordert. Es ist an der Zeit, dass die Helden sich beweisen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zuerst sind die typischen Geräusche der Nacht in Havena zu hören: Musik und grölendes Volk aus den Tavernen. Doch als sich über die Stadt ein zischendes, zunächst an ein Rauschen erinnerndes Geräusch legt, verstummen die Menschen und die Musik. Zunächst denken alle, das Rauschen käme vom Meer. Noch während die Menschen sich fragen, woher das Geräusch stammt, durchbricht das blaue Licht die Wolkendecke über der Stadt, und macht den Weg frei für den Verursacher des Rauschens: ein von blauem Feuer umhüllter Stein. Ein gigantischer Feuerball, der auf die Stadt zuhält. Kein Entkommen, kein Entrinnen. Die Menschen auf der Straße sind entweder in Schockstarre verfallen, beginnen zu rennen, fangen an zu schreien, oder sinken auf die Knie und beten. Jemand ruft: „Wieder haben wir Efferd gefrevelt, der letzte Tag ist gekommen!“

Heldensache

Gegen den Meteor können die Helden zwar nichts ausrichten, sehr wohl aber gegen seine Auswirkungen. Je nachdem, wie viele Qualitätsstufen die Helden bei den Proben auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen) beim Erdbeben und dem Leuchten erzielt haben, stehen ihnen unterschiedlich viele Möglichkeiten zu. Die Helden sind durch ihre Wahrnehmung vorbereitet und können deshalb schneller handeln als die meisten Bürger. Beschreibe den Spielern die Situation außerhalb der Taverne und schildere ihnen die möglichen Heldentaten, damit sie sich entscheiden können, was ihre Helden tun.

- Die Spieler bestimmen die INI der Helden, in dieser Reihenfolge dürfen sie ankündigen, was sie machen wollen und danach vollbringen sie ihre Heldentaten auch in dieser Reihenfolge.
- Jede Qualitätsstufe, die ein Held erreicht hat, erlaubt ihm, eine der folgenden Heldentaten auszuwählen bzw. er kann die entsprechende Probe der Heldentat für sich um 1 erleichtern, wenn er eine zusätzliche QS ausgibt. Er kann nur einmal 1 QS pro Heldentat zum Erleichtern einsetzen.
- Sollten mehrere Helden die gleiche Heldentat übernehmen wollen, müssen sie ihre Proben nacheinander in Reigenfolge der INI ablegen und der erste, dem die Probe gelingt, hat das Problem gelöst, die übrigen Helden haben ihre QS umsonst ausgegeben. Alternativ bestimmen die Spieler einen Helden, der die Tat vollbringen soll. Sie können pro Held 1 QS ausgeben, um die Probe zu erleichtern. Auch der Held, der die Tat vollbringt, kann wie gewohnt eine

QS beisteuern, die eine Erleichterung einbringt. Maximal lässt sich so eine Erleichterung von 3 erzielen. Alle beteiligten Helden müssen aber wie gewohnt 1 QS ausgeben, um überhaupt an der Heldentat teilnehmen zu dürfen.

- Es ist möglich, dass mehrere Helden eine Heldentat übernehmen, aber man muss sich entscheiden, entweder Erleichterungen beizusteuern, oder die Probe zu würfeln.
- Jede erfolgreich bestandene Heldentat gibt der Heldengruppe am Ende des Abenteuers Extra-Abenteuerepunkte (siehe Seite Abschnitt **Der Lohn der Mühen** auf Seite 91).
- Im Zweifelsfall sollte jede Szene etwa 15 KR Zeit in Anspruch nehmen. Magie oder Liturgieeinsatz sowie kreative Ideen können die erforderliche Probe auf ein Talent ersetzen.
- Eine schon einmal behandelte Heldentat kann nicht ein weiteres Mal gewählt werden. Entweder ist sie gelungen oder misslungen, aber eine Wiederholung ist nicht möglich.

Beispiel: Ein Held hat bei der ersten Probe auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen) die erste Qualitätsstufe (QS) erreicht, bei der zweiten Probe die dritte Qualitätsstufe. Somit hat er insgesamt vier Qualitätsstufen und kann bei bis zu vier Szenen helfen oder die Stufen nutzen, um die Proben jeweils um 1 zu erleichtern. Der Held könnte z.B. die Szene mit dem eingeklemmten Alten wählen (1 QS) und die Probe um 2 erleichtern (2 QS) und anschließend noch versuchen, das Mädchen zu beruhigen (1 QS).

Wenn ein weiterer Held ihm helfen will, kann dieser 1 QS ausgeben, um dabei zu sein und eine weitere QS, um ihm eine Erleichterung von 1 zu spendieren.

Genug zu tun für Helden

- Ein neunjähriges Mädchen, dessen Eltern das Weite gesucht haben, steht völlig verängstigt auf der Straße und weint. Ein Held kann versuchen, das Mädchen zu beruhigen. Dazu muss dem Helden eine Probe auf *Überreden (Schmeicheln)* gelingen. Bei Misslingen der Probe verfällt das Mädchen in einen dauerhaften Weinkampf.
- Das Pferd eines Händlers scheut und droht eine Gruppe von Bürgern zu verletzen. Ein Held kann das Tier mit einer gelungenen Probe auf *Tierkunde (Abrichten)* wieder beruhigen. Eine misslungene Probe bedeutet, dass der Held sich einen Tritt einfängt (1W6+5 TP).
- Eine Gruppe von (Anzahl der Helden -2, mindestens aber 2) Dieben will die Gunst der Stunde nutzen und versucht die Tür eines Krämerladens aufzubrechen. Möchte ein Held die Diebe vertreiben, muss ihm eine Probe auf *Einschüchtern (Drohungen)* gelingen. Sollte ihm die Probe misslingen, greifen die Diebe ihn eine Kampfrunde lang an. Erleichterungen haben bei dieser Heldentat den Effekt, dass die AT der Diebe um die Zahl der

Diebe

MU 12 KL 11 IN 13 CH 12

FF 14 GE 13 KO 12 KK 12

LeP 30 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 1 ZK 1 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Kurzschrift: AT 12 PA 6 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Kurzschrift)

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Goldgier)

Talente: Einschüchtern 5, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 6, Verbergen 5, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Die Diebe stürzen sich alle auf den Helden, der sie aufhalten will. Sie benutzen dabei Finten. Nach dem Angriff bereiten sie sich aber auf ihre Flucht vor.

Flucht: Verlust von 25% der LeP, sobald ein Dieb flieht oder kampfunfähig ist, fliehen alle; in der Szene fliehen sie beriets nach der ersten KR

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Ausrüstung: Kurzschrift, Brecheisen

Erleichterungen sinkt, da sie Respekt vor dem Helden (und seinen Gefährten) haben.

• Fae (siehe Seite 74) wurde von einem Dachziegel getroffen, als sie außerhalb der Taverne den Menschen helfen wollte. Sie ist nicht schwer verletzt, aber ein Held kann ihr mit einer Probe auf *Heilkunde Wunden (Heilung fördern)* helfen, sodass sie am Ende der Heldentaten wieder zu Bewusstsein kommt. Ansonsten bleibt sie für 2 Stunden ausgeschaltet. Fae kann eventuell behilflich sein, eines der Stadttore zu öffnen, wenn sie wieder erwacht ist. (siehe Abschnitt **Stadttore und Stadtwachen** auf Seite 76).

• Ein Wohnhaus mit einem Kamin wurde durch die Kraft des Meteors schwer beschädigt und der Kamin droht einzustürzen. Bruchstücke könnten auf eine junge Gardistin fallen, die gerade dabei ist, die Straße von den Menschen zu räumen und für Ordnung zu sorgen. Auf Rufe reagiert sie nicht, aber ein Held kann zu ihr hinrennen und sie wegstoßen, um sie vor den herabfallenden Steinen zu retten. Dazu ist eine Probe auf *Körperbeherrschung (Athletik)* notwendig. Bei Mislingen erleidet der Held 1W6+2 SP durch die Trümmer.

• Ein alter Mann ist unter einigen Trümmern eingeklemmt worden und seine Ehefrau fleht um Hilfe, da sie es alleine nicht schafft, ihn zu befreien. Gelingt einem Helden eine Probe auf *Kraftakt (Heben & Stemmen)*, kann er ihren Gatten befreien.

• Aus Neugier ist ein Junge auf das Dach eines Hauses geklettert, aber das Gebäude ist fast vollständig eingestürzt. Wie durch ein Wunder klammert er sich noch immer an ein stehendes Mauersegment, traut sich aber nicht nach unten zu klettern. Ein

Held kann ihn mit einer gelungenen Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* bergen. Sollte die Probe misslingen, kann der Held den Jungen zwar retten, fällt aber 3 Schritt tief.

Sturzschaen

- Für jeden Schritt Höhe, den ein Held stürzt, wird 1W6 gewürfelt und die Gesamtsumme als Schadenspunkte ermittelt.
- Um den Sturzschaen zu verringern, kann der Held eine Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* ablegen. Jede QS verringert den Sturzschaen um 2 SP. Negative Ergebnisse werden als 0 gewertet.
- Rüstungen helfen beim Sturzschaen nach Meisterentscheid.

Sollte ein Held nicht helfen wollen oder können, z.B. weil er keine QS angesammelt hat, um eine Heldentat zu versuchen, dann ist dies nicht weiter schlimm. Zumindest solange sich ein Held aktiv beteiligt, wird Theria auf die Gruppe aufmerksam (siehe Abschnitt **Die Anwerbung durch Theria** auf Seite 76).

Sollte überhaupt kein Held etwas getan haben, dann wird Theria Rumpo beauftragen und die Helden müssen von sich aus oder durch einen anderen Auftraggeber motiviert werden (z.B. durch Isegrunde oder Daarec), sich auf die Suche nach dem Gwen Petryl zu begeben.

• Du kannst den Helden bei misslungenen Proben auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* zumindest einen Versuch für eine Heldentat erlauben. Außerdem kannst du die Proben alle um 1 erleichtern, damit die Helden es nicht so schwer haben.

• Möchtest du es den Helden schwerer machen, so kannst du alle Proben bei den Heldentaten um 1 erschweren. Mit QS können die Helden die Erschwernis aber wie gewohnt wieder abbauen.

Der Stein der Götter

Der Meteor hat Havena nicht getroffen und ist irgendwo südöstlich der Stadt abgestürzt. Die Bürger sind aufgeregt, aber als ihnen klar wird, dass die Stadt dieses Mal von einer Katastrophe verschont bleibt, macht sich Dankbarkeit gegenüber den Göttern und den Helden breit, sofern diese erkennbar geholfen haben.

Was zum Namenlosen war das?

Sollten die Helden wissen wollen, was da gerade über Havena geflogen ist, dann sollten sie eine Probe auf *Sagen & Legenden* oder *Götter & Kulte* ablegen. Auf Seite 94 findest du viele Informationen zu Gwen Petryl-Steinen, je nach QS kannst du den Helden mehr oder weniger viele Hinweise zu dem Stein geben. Auf jeden Fall sollten die Helden den Namen und den Wert eines solchen Steins in Erfahrung bringen können.

Die Anwerbung durch Theria

Den Gelehrten der Stadt ist bald bewusst, dass es sich bei dem Stein am Himmel um einen Gwen Petryl handelt. Noch bevor die meisten Geweihten oder Forscher reagieren, haben Theria, die Helden, und Schatzsucher unter Rumpos Leitung ihre Chance gewittert. Sie sind die ersten, die sich auf die Suche nach der Absturzstelle begeben.

Die hilfeschuchende Geweihte

Sollten die Helden sich auf die Suche machen wollen, müssen sie die Stadt zu später Stunde verlassen. Nachts werden die Stadttore geschlossen und es wird nicht leicht werden, die Torwächter zu überzeugen, das Tor zu öffnen.

Allerdings wartet bereits Theria an dem Stadttor, an dem die Helden hinauswollen oder sie fängt sie auf dem Weg dorthin ab, und versucht, mit den Abenteurern ins Gespräch zu kommen. Sie hat die Gruppe schon bei ihren Heldentaten in der Nähe der Taverne durch Zufall beobachtet und hält sie für die richtigen Leute, um die Drecksarbeit zu erledigen. Theria hat von ihrem Herrn eine Vision erhalten, dass heute der Tag gekommen ist, an dem sich der erste Teil seiner Prophezeiung erfüllen wird, und so ist die Geweihte rastlos in der Stadt unterwegs gewesen, bis sie den Gwen Petryl sah. Die Helden betrachtet sie als nützliche Idioten, die für sie die gefährvolle Reise in die Muhrsape übernehmen können.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Efferdsgeweihte sieht euch hilfeschuchend an und durchbricht ihr Schweigen mit einer Bitte: „Ihr, ich, die ganze Stadt, wir wurden Zeuge eines großen Ereignisses. Was wir dort am Himmel über Havena sahen, war nichts anderes als ein gigantischer Gwen Petryl-Brocken, den Efferd uns aus Alveran geschickt hat. Es ist ein Zeichen und wir müssen ihn bergen. Helft mir und der Kirche, denn ich befürchte, ein so wertvoller Schatz zieht nicht nur Gläubige und Menschen mit ehrlichen Absichten an, sondern auch goldgieriges Geschmeiß.“



Was bietet Theria den Helden?

Da Theria nicht vorhat, die Helden wirklich zu bezahlen, ist sie bei ihrem Angebot großzügig: Zu Beginn bietet sie jedem Helden 25 Dukaten und die Gunst der Kirche, aber sie lässt sich ohne weiteres fast beliebig hochhandeln, was später verdächtig wirken kann. 5 Dukaten ist aber die maximale Summe, die sie den Helden Voraus geben wird, da sie über keine großen Geldreserven verfügt. Wollen die Helden verhandeln, sollte der Redeführer der Gruppe eine Vergleichsprobe auf *Handel (Feilschen)* ablegen. Aber wie angemerkt, das Ergebnis ist nicht weiter von Bedeutung.

Was ist, wenn die Helden nicht mit der Geweihten sprechen?

Gewähre den Helden die Möglichkeit, die Suche nach dem Gwen Petryl ohne eine Absprache mit Theria zu beginnen. Die Helden könnten z.B. im Auftrag eines Freundes (Dae-rec?) die Suche nach dem Gwen Petryl übernehmen. In diesem Fall wird die Geweihte entweder den Helden mit ihren Handlangern folgen und diesen nach der Überwindung des Grubenwurms auflauern. Oder Sie wird in der Stadt auf die Rückkehr der Abenteurer warten und ihnen dann den Gwen Petryl in einem Gespräch oder bei einem Diebstahlversuch zu entwenden versuchen.

Was ist, wenn die Helden mit einem anderen Efferdsgeweihten sprechen wollen?

Je nach Situation muss dann Theria erst mal verschwinden. Sie steht nicht in Kontakt mit den anderen Geweihten der Stadt und ihre Täuschung fliegt sofort auf, wenn den Geweihten Rückfragen gestellt werden oder der Name Theria erwähnt wird, denn sie ist im Tempel unbekannt. Die Helden verlieren aber wertvolle Zeit, in der Theria und andere Konkurrenten einen Vorsprung bei der Suche nach dem Stein gewinnen.

Stadttore und Stadtwachen

Es ist durchaus denkbar, dass die Helden Schwierigkeiten haben werden, die Stadt zu verlassen oder unbemerkt den riesigen Gwen Petryl nach Havena zu schmuggeln.



Stadtgardist

MU 14 KL 11 IN 13 CH 11

FF 10 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 1 ZK 2 AW 6 GS 7

Waffenlos: AT 11 PA 4 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 10 PA 3 TP 1W6+1 RW kurz

Hellebarde: AT 11 PA 2 TP 1W6+6 RW lang

Säbel: AT 11 PA 4 TP 1W6+3 RW mittel

Leichte Armbrust: FK 10 LZ 8 Aktionen TP 1W6+6 RW 10/50/80

RS/BE 4/1 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Dolch, Hellebarde, Säbel), Belastungsgewöhnung I, Wuchtschlag I (Waffenlos, Dolch, Hellebarde, Säbel)

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Autoritätsglaube)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 2, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Menschenkenntnis 4, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 8, Überreden 2, Verbergen 6, Willenskraft 5

Kampfverhalten: Gardisten versuchen zuerst, Gegner mit der Armbrust zur Aufgabe zu bewegen. Haben die Drohungen keinen Erfolg, so schießen sie zunächst und kämpfen dann mit der Hellebarde weiter. Dabei setzen sie Finthen und Wuchtschläge ein. In engerer Umgebung nutzen sie statt der Hellebarde ihren Säbel. Sie versuchen zudem, gemeinsam gegen einen Gegner zu kämpfen, wenn sich die Gelegenheit bietet.

Flucht: bei *Schmerz II*

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger
Ausrüstung: Dolch, Hellebarde, Säbel, Signalhorn, Geldbeutel mit 1W6 Silbertalern und 1W6 Hellern



Am Tor, durch das die Helden hinauswollen, halten die beiden Torwächter **Hilgerd Braumeister** (*980 BF, grauer Haarkranz, redet nur, wenn er muss, traut selbst den Göttern nur Schlechtes zu; Willenskraft 6 (12/11/13), SK 1) und **Oisin Sorglos** (*1020 BF, Sommersprossen, lispelt, göttertreu; Willenskraft 0 (11/10/12), SK 0) Wache. Hilgerd ist ein misstrauischer Mann, der bald pensioniert wird, Oisin hingegen ist in der Ausbildung und noch grün hinter den Ohren.

Sollte einem der Wächter etwas Ungewöhnliches auffallen, so werden sie die Helden darauf ansprechen. Achte darauf, dass in Havena das Magieverbot gilt (siehe Abschnitt **Magieverbot** auf Seite 68) und die Wächter bei erkennbaren Zauberern und magischen Gegenständen besonders misstrauisch sind. Damit die Helden das Tor passieren können, muss Hilgerd erst mal überzeugt werden. Dazu kann eine Probe auf Überreden (Manipulieren oder *Schmeicheln*) erschwert um 3 eingesetzt werden, bei Misslingen verweigert Hilgerd aber jede weitere Diskussion. Mit Geld bestechen lässt sich Hilgerd nicht. Bei Oisin wäre die Probe nicht erschwert, aber es ist nur dann möglich, ihn das Tor öffnen zu lassen, wenn Hilgerd nicht da ist und kein Auge auf ihn hat. Oisin würde sich mit einem Bestechungsgeld von 30 Silbertalern zufriedengeben.

Helden mit einem Sozialen Stand der Stufe 3 oder höher wird man ohne zu Zögern durch alle Tore hindurchlassen, ebenso ihre Gefährten. Beachte, dass auch Geweihte in der Regel diesen Sozialen Stand haben. Magier werden hingegen nicht anders behandelt als normale Bürger. Ihnen nützt ein Sozialer Stand von 3 nichts. Nur, wenn ihr Stand höher als 3 ist, werden sie wie Adlige und Geweihte behandelt und durchgelassen.

Sollten die Wächter bei der Rückkehr der Helden bemerken, dass diese den Gwen Petryl in die Stadt bringen wollen, werden sie sofort Verstärkung in Form von (Anzahl der Helden) Gardisten rufen und die Efferdkirche benachrichtigen. Hier sind

Verhandlungen und Bestechungen zwecklos. Wie es weiter geht, hängt davon ab, ob die Helden den Stein offen transportiert haben und mit der Wache kooperieren oder des Schmuggels überführt werden.

Die zusätzliche Verstärkung durch andere Gardisten erscheint 10 KR nachdem einer der Torwächter mit einer Aktion sein Signalhorn gezogen und geblasen hat.



Die Probe auf Überreden ist um 1 weniger erschwert, oder Hilgerd lässt sich auch für 50 Silbertaler bestechen.



Die Probe ist um 1 zusätzlich erschwert, oder ein Misslingen bedeutet, dass (Anzahl der Helden) weitere Gardisten mit einer Glocke gerufen werden, um die Helden erst mal 1 Stunde festzusetzen.

Schleichwege und Schmuggler

Die Helden können zudem versuchen, Schmugglerrouuten zu benutzen, um die Stadt heimlich zu verlassen oder zu betreten. In diesem Fall muss eine (Gruppen-)Sammelprobe auf *Gassenwissen (Informationssuche)*, 30 Minuten, beliebig viele Versuche, gelingen, die um 1 erschwert ist, um die notwendige Information von einem der zahlreichen Schmuggler der Stadt zu erhalten. Maximal können sich an der Probe 3 Helden beteiligen. Allerdings wollen auch die Kontaktleute gut bezahlt werden, sodass die Helden 50 Silbertaler aufwenden müssen, bevor sie die Probe ablegen dürfen. Sollten pro Held zusätzlich mindestens 10 Silbertaler Bestechungsgeld fließen, um die Zunge von Kontaktleuten zu lockern, ist die Probe nicht erschwert.



Die Probe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* ist nicht erschwert.



Die Probe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* ist um 2 statt um 1 erschwert.

In der Muhrsape

Die Suche nach dem herabgestürzten Gwen Petryl wird sich als lösbare Aufgabe erweisen. Die als Muhrsape bekannte Marschlandschaft um Havena ist kein besonders einladender Ort, und gerade in der Nacht kann es zu unliebsamen Begegnungen mit Sumpflöchern oder wilden Tieren kommen.

Die Suche im Sumpf

Die Absturzstelle ist 6 Stunden zu Fuß entfernt. Allerdings schafft man die Strecke in 6 Stunden nur, wenn man auch weiß, wo die Absturzstelle genau ist und nicht aufgehalten wird.

- Um die Absturzstelle zu finden, müssen die Helden eine (Gruppen-)Sammelprobe auf *Orientierung*, 30 Minuten, beliebig viele Versuche bestehen. An der Probe dürfen maximal zwei Helden teilnehmen. Wenn einem Helden vorher eine Probe auf Rechnen gelingt, dann ist beim ersten Mal die Probe auf *Orientierung* um QS/2 erleichtert.

Sobald 10 QS bei der Probe angesammelt wurden, haben die Helden die Absturzstelle erreicht und es kann weiter gehen mit dem Abschnitt **Der Grubenwurm** auf Seite 78. Sie haben dann 6 Stunden + die Zeit durch die Orientierungsproben benötigt. Für die 6 Stunden, die sie auf jeden Fall gebraucht hätten, müssen sie keine Proben auf *Wildnisleben* würfeln oder die Zufallstabelle konsultieren (siehe die nachfolgenden Punkte).

- Jede Stunde, die die Helden unterwegs sind, muss jeder von ihnen eine Probe auf *Wildnisleben* bestehen. Ein Misslingen bedeutet, dass der Held sich während seiner Reise durch die Muhrsape verletzt hat und 1W2 SP erleidet. Bei einem Gelingen erleidet er keinen Schaden.
- Sollten die Helden nicht über geeignete Lichtquellen verfügen, so sind sowohl die Proben auf

Orientierung als auch auf *Wildnisleben* in der Nacht um 5 Punkte erschwert. Geeignete Lichtquellen sind Fackeln, Laternen, Kerzen, ein FLIM FLAM oder die Ewige Flamme des Magierstabs. Und ein Gwen Petryl-Stein.

- Für jede Stunde, die die Helden in der Muhrsape verbringen, würfelt mit 1W6. Bei einer 1 und 2 kommt es zu einer Zufallsbegegnung.

Durch gute Vorbereitung und passende Ausrüstung kann sowohl die Probe auf *Orientierung* als auch auf *Wildnisleben* um 1 erleichtert werden; anstelle von zwei Helden können drei Helden die Probe auf *Orientierung* ablegen; die Helden müssen nur alle zwei Stunden eine Probe auf *Wildnisleben* bestehen.

Du kannst die Probe auf *Orientierung* um 1 erschweren, da die Muhrsape ein unübersichtlicher Ort ist; du kannst das Intervall auf 1 Stunde erhöhen, dadurch haben die Helden mehr Druck, rechtzeitig vor Rumpo anzukommen, und die Zahl der Verletzungen durch die Proben auf *Wildnisleben* steigt, da sie länger unterwegs sind; du kannst die Verletzung bei misslungenen Proben auf *Wildnisleben* auf 1W3 erhöhen.

Zufallsbegegnungen im Sumpf

Würfe bei einer Zufallsbegegnung mit 1W20 und konsultiere die nachfolgende Tabelle:

Art	Modifikator
1-4	Durch den Sumpf wehende Gase bereiten den Helden Übelkeit. Sie müssen eine Probe Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren) ablegen, ansonsten erleiden sie eine Stufe des Zustands Betäubung.





- 5-10** Ein Rudel Wolfsratten greift die Helden an.
- 11-15** nichts geschieht
- 16-18** Jeder Held muss eine Probe auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen) ablegen, bei Gelingen bemerkt er 50 Schritt entfernt einen Trupp von (Anzahl der Helden +1) Schatzsuchern. Die Schatzsucher sind mit Fackeln im Sumpf unterwegs, laufen aber in die völlig falsche Richtung. Wollen die Helden sich vor den Schatzsuchern verstecken, so müssen sie eine Vergleichsprobe zwischen Verbergen und Sinnesschärfe der Schatzsucher bestehen. Es handelt sich nicht um Rumpo und seine Leute. Die Werte der Schatzsucher findest du auf Seite 83.

- 19-20** Unheimliche Lichter sorgen für eine gespenstische Atmosphäre im Sumpf. Alle Helden müssen eine Probe auf Willenskraft (Einschüchtern widerstehen) ablegen, bei Misslingen erleiden sie für 1 Stunde eine Stufe des Zustands Furcht. Zum Glück handelt es sich nicht um ein echtes, gefährliches Irrlicht.



Der Grubenwurm

Die Helden sind fast am Ziel, vor ihnen tut sich aber ein neues Problem auf. Vom Leuchten des fallenden Steins geweckt, konnte sich ein Grubenwurm gerade noch in Sicherheit bringen, bevor der Gwen Petryl einschlug. Unglücklicherweise wurden beim Aufschlag das Versteck und die Brutstätte des Wurms zerstört. Übel gelaunt ist er in der Nähe seines Zuhauses geblieben und bemerkt die Helden, sobald diese sich dem Gwen Petryl bis auf 50 Schritt nähern. Der lauernde Wurm bricht durch die Bäume und greift die Helden an. Den Grubenwurm zu riechen, ist im stinkenden Sumpf fast unmöglich. Du kannst den Helden eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* zugestehen, die um 2 erschwert ist. Alle Helden, denen die Probe misslingt, erleiden für die erste Kampfrunde den Status Überrascht und sind das bevorzugte Ziel des Grubenwurms. Beachte als Meister, dass du den Helden eine Probe auf *Tierkunde (Ungeheuer)* zugestehen solltest, damit sie mehr über den Grubenwurm herausfinden können.



Die Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmung)* ist nur um 1 erschwert; Der Grubenwurm hat nur noch 60 LeP und wird deshalb schon früher fliehen.



Die Helden stoßen nicht nur auf einen Grubenwurm, sondern gleich auf zwei. Beachte, dass du diese Option nur wählen solltest, wenn sich in der Heldengruppe fast nur kampferfahrene Helden befinden

(mindestens 3), sonst könnte die Begegnung für die Gruppe tödlich enden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Geruch nach verbrannten Bäumen wird stärker, je mehr ihr euch dem glimmenden Leuchten nähert. Doch während ihr euch auf dem sumpfigen Boden immer näher an die Absturzstelle heranwagt, riecht ihr noch etwas anderes. Ein leicht übler Verwesungsgeruch, der von dem Rauch überlagert wurde, aber nun gut riechbar ist. Als ihr gerade darüber nachdenkt, was das zu bedeuten hat, bricht von der linken Seite, nur wenige Schritte vor euch, eine schwarze Gestalt hervor, groß wie ein Ochse, mit einem langen Echsen Schwanz und einem großen Maul mit spitzen Zähnen.



Status Übler Geruch

Dieser Status sorgt dafür, dass der Held extrem unangenehm riecht. Proben auf Gesellschaftstalente (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) sind für eine Woche um 1 zusätzlich zu eventuellen anderen Modifikatoren erschwert. Der Geruch lässt sich nicht abwaschen, nur durch andere starke Gerüche wie Parfüm für eine Stunde überdecken.



Wolfsratte

Größe: 0,40 bis 0,60 Schritt lang (ohne Schwanz); 0,70 bis 0,90 lang (mit Schwanz); 0,20 bis 0,25 Schritt hoch

Gewicht: 0,5 bis 1,5 Stein

MU 10 **KL** 10 (t) **IN** 14 **CH** 11

FF 11 **GE** 13 **KO** 6 **KK** 10 (k)

LeP 5 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 7 **SK** 1 **ZK** 2 **GS** 6

Biss: AT 10 TP 1W3(+Krankheit)* **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II / Angst vor Feuer II

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss; Rüstungsschutz, der durch Kleidung und Rüstungen zustande gekommen ist, kann ignoriert werden, wenn die AT der Wolfsratte gelingt und die Verteidigung des Ziels misslingt. Magischer oder natürlicher Rüstungsschutz kann nicht umgangen werden und schützt weiterhin, auch wenn man mit der Sonderfertigkeit den zusätzlichen externen RS umgehen kann. Die Attacke ist um 2 erschwert.)

Talente: Einschüchtern 2, Klettern 10, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 10, Verbergen 7, Willenskraft 2

Anzahl: 2W6+6 (Rattennest)

Größenkategorie: winzig

Beute: 1 Ration (zäh)

Typus: Tier, nicht humanoid

Kampfverhalten: Wolfsratten attackieren Menschen gelegentlich aus dem Hinterhalt und versuchen, ungeschützte Stellen anzugreifen.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 4 LeP, 3 LeP, 2 LeP, 1 LeP

Tierkunde (Wildtiere):

• **QS 1:** Es sind Tiere des Namenlosen.

• **QS 2:** Sie ziehen sich bei Feuer meistens zurück.

• **QS 3+:** Wolfsratten übertragen Krankheiten.

Jagd: –1

Sonderregeln:

*) **Krankheit:** Wolfsratten können Krankheiten übertragen. Für je volle 10 SP durch sie wird mit 1W20 gewürfelt: 1-16 (keine Krankheit), 17 (Lutanas), 18 (Sumpffieber), 19-20 (Tollwut). Ist der Held infiziert, muss er eine Krankheitsprobe ablegen (siehe **Regelwerk** Seite 343). Zu Tollwut siehe Seite 129.

Panik vor Feuer: Wenn die Wolfsratte mit einer größeren Menge von Feuer konfrontiert wird (etwa Fackelgröße), flieht sie bei 1-3 auf dem W6.

Meute: Wolfsratten, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Ratte in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).



Grubenwurm

Größe 2,00 bis 3,00 Schritt (ohne Schwanz); 3,00 bis 4,00 Schritt (mit Schwanz); 1,50 bis 1,80 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 160 bis 200 Stein

MU 13 **KL** 9 (t) **IN** 13 **CH** 8

FF 10 **GE** 12 **KO** 16 **KK** 17

LeP 70 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 6 **SK** 1 **ZK** 5 **GS** 5

Biss: AT 12 TP 2W6+2 **RW** kurz

Klauen: AT 13 TP 1W6+5 **RW** mittel

Schwanz: AT 10 TP 1W6+4 **RW** lang

RS/BE 3/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Schildspalter (Klauen, Schwanz), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I (Biss, Klauen, Schwanz)

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 3, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 10, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 7, Verbergen 8, Willenskraft 9

Größenkategorie: groß

Typus: Drache, nicht humanoid

Beute: 100 Rationen Fleisch (ungenießbar), Trophäe (Karfunkel, 300 Silbertaler)

Kampfverhalten: Der Grubenwurm greift einen zufällig ausgewählten Helden an, danach immer jenen Helden, der ihn am schwersten seit der letzten Kampfrunde verletzt hat, vorausgesetzt, er kann den Helden erreichen. Ansonsten greift er wieder jemanden zufällig an.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 53 LeP, 35 LeP, 18 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer):

• **QS 1:** Grubenwürmer stinken erbärmlich.

• **QS 2:** Grubenwürmer leben in Sümpfen, Mooren und Tümpeln und greifen gelegentlich Menschen an.

• **QS 3+:** Obwohl sie Verwandte der Drachen sind, können sie kein Feuer speien und legen keinen Hort an.

Sonderregeln:

Übler Geruch: Sobald ein Held in der Nahkampfreichweite *mittel* oder *nah* mit dem Grubenwurm kämpft, muss er sofort eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) ablegen. Bei Misslingen erhält der Held eine Stufe *Verwirrung*. Diese Probe ist nur einmal pro Kampf mit einem Grubenwurm notwendig. Nach dem Kampf haftet der Gestank immer noch dem Helden an und er erhält den Status *Übler Geruch* für 1W3+1 Wochen.



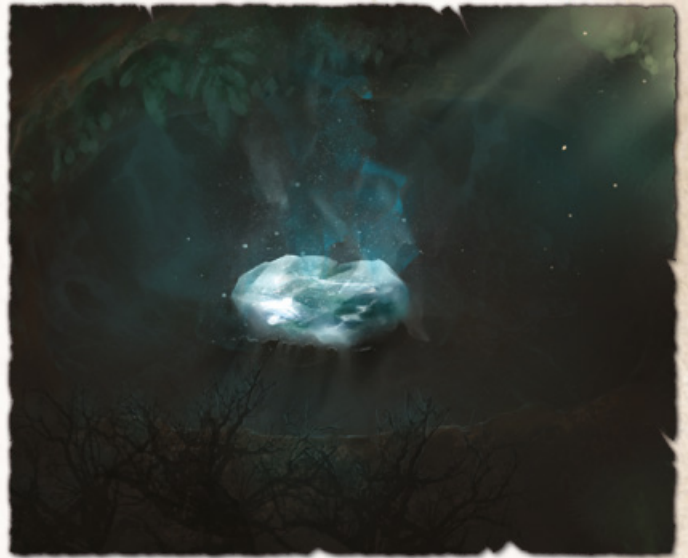
Die Absturzstelle

Nach dem Sieg über den Grubenwurm können die Helden endlich den Ort des Einschlags inspizieren. Doch noch müssen die Helden sich zum einen überlegen, wie sie den Gwen Petryl von hier wegbekommen, zum anderen steht noch eine Auseinandersetzung mit den Schatzsuchern und der falschen Efferdsgeweihten und ihren Lakaien aus.

Wie transportieren wir den Gwen Petryl?

Auch wenn der Stein während des Absturzes an Masse verloren hat, so ist der Meteorit immer noch so groß wie ein Zwerg und wiegt über 200 Stein. Allerdings gibt es verschiedene Methoden, ihn zu transportieren. Im Idealfall haben die Helden schon in der Stadt daran gedacht, wie sie den Gwen Petryl transportieren möchten.

- Mit einem Lasttier (problemlos innerhalb von 8 Stunden möglich, kann das Tier nicht ohne weiteres 200 Stein tragen, dann eher 9-12 Stunden)
- Mit einem Karren (8 Stunden – QS/2 aus *Fahrzeuge*, wenn Lasttiere dabei, ansonsten 12 Stunden)
- Mit Seilen und einer Holzkonstruktion (Sammelprobe *Holzbearbeitung*, 10 Minuten, 7 Versuche, danach benötigen die Helden 12 Stunden und erhalten am Ende 1 Stufe *Betäubung*)



- Den Stein rollen und tragen (dauert 24 Stunden bis nach Havena und die Helden erhalten 2 Stufen *Betäubung* für zwei Tage)
- Der Gwen Petryl kann mit passendem Werkzeug auch auseinandergenommen werden, um ihn besser zu transportieren. Allerdings verliert der Brocken so deutlich an Wert. Dafür ist eine Probe auf *Steinbearbeitung* (*Steine brechen*) notwendig. Pro QS kann ein Held innerhalb 1 Stunde 25 Stein aus dem Brocken herausbrechen. Die genaue Größe einzelner Teile ist Meisterentscheid.
- Mittels passender Zauberei, etwa einem beschworenen Dschinn, kann der Stein auch auf anderem Wege in die Stadt transportiert werden.

-  Reduziere die Dauer, die die Helden benötigen, um 2 Stunden.
-  Ein Karren kommt in der Muhrsape nicht voran und scheidet als Möglichkeit aus; Das Lasttier ist nach der halben Strecke zu erschöpft, um weiterzumachen und braucht 4 Stunden Pause: Die übrigen Methoden dauern jeweils 2 Stunden länger.



Rumpo und seine Schatzsucher

Falls die Helden sich nicht beeilen und entweder zu lange brauchen, um den Gwen Petryl zu erreichen oder an der Absturzstelle abwarten, kann es passieren, dass eine Gruppe von Schatzsuchern auf sie aufmerksam wird und sie sich mit ihnen herumärgern müssen. Nach dem Absturz des Meteors sind mehrere Gruppen von Schatzjägern aufgebrochen, um den Meteoriten zu suchen. Die einzige Gruppe, die die Absturzstelle finden könnte, ist jedoch die des Rumpo Derpel. Rumpo und seine Leute kennen sich besser in der Unterstadt Havenas als in den Sümpfen aus, aber sie haben es geschafft, der Spur des Gwen Petryls zu folgen. Sollte es den Schatzsuchern gelingen, den

Rumpo Derpel

MU 14 KL 13 IN 13 CH 12

FF 12 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 2 ZK 2 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 15 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 13 PA 7 TP 1W6+1 RW kurz

Fackel (i)*: AT 12 PA 5 TP 1W6 RW mittel

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Dolch, Fackel),
Wuchtschlag I (Waffenlos, Dolch, Fackel)

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Neugier)

Talente: Einschüchtern 6, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 6, Verbergen 3, Willenskraft 6

Kampfverhalten:

Flucht: Verlust von 50 % der LeP, oder wenn die anderen Schatzsucher alle fliehen und/oder kampfunfähig sind

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Ausrüstung: Fackel, Dolch, Laterne, Lederrucksack, Südweiser, Geldbeutel mit 1W6 Hellern und 1W3 Silbertalern

*) i: Die Waffe gilt als improvisiert. Bei Attacken und Paraden reicht bereits eine gewürfelte 19 des Helden aus, damit ein Bestätigungswurf für einen Patzer erfolgen muss (sprich: es ist wahrscheinlicher, einen Patzer abzulegen). Gegen improvisierte Waffen erhält der Verteidiger einen Bonus von 2 auf seine Verteidigung.

Gwen Petryl in die Hände zu bekommen, beispielsweise, weil sie früher als die Helden vor Ort waren oder den Stein den Helden abgenommen haben, reisen sie so schnell es geht wieder nach Havena. Sie wollen den Gwen Petryl an Gumbald Guthbrod verkaufen. Rumpo ist mit (Anzahl der Helden +2) Schatzsuchern aufgebrochen.

Die Helden können den Schatzsuchern den Stein unterwegs wieder abnehmen, falls es den Halunken gelungen ist, den Stein vorher zu erreichen oder ihn den Helden zu entwenden. In diesem Fall kann das Abenteuer normal weitergehen.



Die Helden treffen auf (Anzahl der Helden) Schatzsucher, oder ein Schatzsucher flieht bereits dann, wenn er SP erlitten hat.



Die Helden treffen auf (Anzahl der Helden +4) Schatzsucher, oder die Schatzsucher fliehen erst bei dem Verlust von 50% der LeP.

1 Rumpo Derpel

Kurzcharakteristik: erfolgloser, aber motivierter Schatzsucher, 34 Jahre, schwarzes Haar und schwarzer Vollbart; mag es, von seinen nie stattgefundenen Abenteuern zu erzählen, mag keine Leute, die sich lustig über seine Misserfolge machen.

Schatzsucher

MU 13 KL 12 IN 13 CH 12

FF 13 GE 12 KO 12 KK 12

LeP 30 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 1 ZK 1 AW 6 GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Fackel (i)*: AT 10 PA 4 TP 1W6 RW mittel

Knüppel: AT 11 PA 4 TP 1W6+2 RW mittel

Messer: AT 11 PA 4 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: keine

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Goldgier)

Talente: Einschüchtern 4, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 6, Verbergen 4, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Die Schatzsucher sind keine erfahrenen Kämpfer. Am liebsten wäre es ihnen, einen Kampf zu vermeiden, aber der Gwen Petryl hat sie gierig und unvorsichtig werden lassen, sodass sie, um Stärke zu demonstrieren, die Helden auch angreifen werden. Allerdings gehen sie dabei wenig planvoll vor.

Flucht: Verlust von 25% der LeP, sind die Hälfte der Schatzsucher geflohen und/oder sind kampfunfähig, flieht auch der Rest

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Ausrüstung: Fackel, Knüppel, Messer, Laterne, Lederrucksack, Südweiser, Geldbeutel mit 1W6 Hellern und 1W3 Silbertalern

*) i: Die Waffe gilt als improvisiert. Bei Attacken und Paraden reicht bereits eine gewürfelte 19 des Helden aus, damit ein Bestätigungswurf für einen Patzer erfolgen muss (sprich: es ist wahrscheinlicher, einen Patzer abzulegen). Gegen improvisierte Waffen erhält der Verteidiger einen Bonus von 2 auf seine Verteidigung.

Motivation: durch den geborgenen Schatz endlich reich werden.

Agenda: Rumpo möchte mit seinen Leuten zuerst den Schatz finden und ihn dann an den Händler Guthbrod verkaufen. Die Konkurrenz will er einschüchtern, zur Not auch mit Waffengewalt in die Flucht treiben. Rumpo Gier nach Gold und dem Meteorit ist zwar groß, aber er ist weder blutrünstig, noch versucht er gegen die Gebote der Zwölfe zu verstoßen.

Hintergrund: Anders als sein großes Vorbild Waern Poschrat ist Rumpo Derpel nur ein mäßig erfolgreicher Schatzsucher. Nach unzähligen Versuchen, in der Unterstadt Havenas einen Schatz zu finden, begnügt er sich mit kleinen Aufträgen und Begleitschutz durch den untergegangenen Teil Havenas. Seine Leute – allesamt Verwandte oder gute Bekannte – sind größtenteils Tagelöhner, Männer und Frauen ohne großen Antrieb, aber ihm gegenüber loyal, da sie ihn für den fähigsten Menschen halten, den sie kennen.

Darstellung: Rumpo Derpel ist kein wirklich böser Mensch, aber er wittert seine Chance. Sei freundlich zu den Helden, aber bestimmt. Sag ihnen mehrfach, dass sie gegen deine Leute keine Chance haben, weil ihr in der Überzahl seid. Gib dich kleinlaut, wenn du geschlagen bist und verschwinde wie ein getretener Hund.

Schicksal: Rumpo Derpels Schicksals liegt in deiner und der Hand der Helden. Sollte er das Abenteuer überstehen,

wird er entweder ein reicher Mann sein, wenn es ihm gelungen ist, den Gwen Petryl zu verkaufen, oder sich geschlagen geben und weiter auf Schatzsuche gehen.

»Ihr seht doch, dass wir in der Überzahl sind!«

»Wenn ihr einfach abhaut, wird niemanden etwas passieren.«

»Was diskutiert ihr überhaupt mit mir. Ihr seht doch, dass wir in der Überzahl sind.«

Kampf um den Stein

Wie genau sich das Abenteuer nach der Erbeutung – oder dem Versagen der Helden – darstellt, hängt ganz davon ab, was geschehen ist und wie sich die Helden nun entscheiden. Aus diesem Grund zeigen wir dir einige der wahrscheinlichsten Optionen und stellen Theria sowie ihren Unterschlupf vor.

Der Weg des Steins

• Sollte Theria die Helden mit ihren Lakaaien aus irgendwelchen Gründen begleitet haben, so kann es gut sein, dass sie die Helden direkt am Fundort überfällt. Die Helden sollten in der ersten Kampfrunde den Status **Überrascht** erhalten, es sei denn, ein Spieler hat Vorkehrungen getroffen oder Theria nicht aus den Augen gelassen.

• Die Helden mit in die Stadt zu nehmen, ist für Theria keine gute Option, da sie sie nicht auszahlen kann und sie es in der Wildnis leichter hat, die Leichen zu beseitigen.

• Sollte Rumpo für Theria arbeiten und dieser den Stein haben, wird sie ihn und die Schatzsucher kurz vor Havena abpassen und umbringen. Sie bringt den Stein dann heimlich mit ihren Lakaaien zu ihrem Versteck.

• Den gleichen Plan verfolgt sie, wenn die Helden in ihrem Auftrag unterwegs sind. Gelingt es nicht, die Helden zu töten und den Stein zu erbeuten, zieht sich Theria in ihr Versteck zurück und sinnt auf Rache.

• Sollte der Stein, gleich durch wen, bei Gumbald landen, wird Theria dies mitbekommen und Gumbald



töten. Zusammen mit ihren Lakaien bringt sie den Stein dann in ihr Versteck. Die Helden können davon erfahren, nachdem Gumbalds Witwe Daria die schrecklichen Ereignisse geschildert hat und sich Gumbalds Ermordung herumspricht.

Therias Spur

Das Versteck der Geweihten des Namenlosen befindet sich auf der Krakeninsel. Dort hat sie sich als *Ulfrida Sensendengler* ein Bootshaus gemietet, das ihr Zuhause und ihren Kultort darstellt.

Lakaïen Therias

MU 14 KL 11 IN 13 CH 12

FF 12 GE 12 KO 12 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 1 ZK 1 AW 6 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 14 PA 7 TP 1W6+1 RW kurz

Fackel (i)*: AT 12 PA 5 TP 1W6 RW mittel

Streitkolben: AT 13 PA 6 TP 1W6+4 RW mittel

Leichte Armbrust: FK 11 LZ 8 TP 1W6+6 RW 10/50/80
RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Goldgier)

Talente: Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 3, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Therias Lakaien sind irgendwelche Halsabschneider, die sie angeworben hat. Sie halten sich an ihre Befehle. Sie ergeben sich oder versuchen zu fliehen, wenn die Lage aussichtslos wird. Wann dies eintritt, entscheidet der Meister.

Im Kampf versuchen sie, die Überraschung der Helden auszunutzen, und der Armbrustschütze wird erkennbare Geweihte oder Zauberer angreifen. Der Rest verteilt sich gleichmäßig auf die übrigen Helden. Mit dem Streitkolben wird ein Lakai gegen schwache Gegner den Wuchtschlag I einsetzen, gegen stärkere darauf verzichten.

Flucht: Ein Lakai flieht, sobald er 50% seiner LeP verloren oder 2 Stufen Schmerz erlitten hat. Wenn Theria *Handlungsunfähig* wird, fliehen alle Lakaien oder ergeben sich.

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger
Ausrüstung: Dolch, Fackel, Streitkolben, Leichte Armbrust (nur einer der Lakaien, ihm fehlt dafür der Streitkolben)

*) i: Die Waffe gilt als improvisiert. Bei Attacken und Paraden reicht bereits eine gewürfelte 19 des Helden aus, damit ein Bestätigungswurf für einen Patzer erfolgen muss (sprich: es ist wahrscheinlicher, einen Patzer abzulegen). Gegen improvisierte Waffen erhält der Verteidiger einen Bonus von 2 auf seine Verteidigung.

Hier will sie die Zeremonie **DAS ERLÖSCHEN DES LICHTS** vollziehen – oder zieht sich hierhin zurück, falls ihr Plan scheitert, und sinnt auf Rache.

Wie können die Helden ihr Versteck finden?

• Einen gefangenen Lakai kann man Verhören (Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern* (Verhör) und *Willenskraft* (Einschüchtern widerstehen)). Die Helden haben aber auch bei Erfolg nur etwa eine halbe Stunde Zeit, bis Theria ihr Versteck für immer verlässt – sie will nur die Dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen holen und ahnt, dass überlebende Lakaien befragt werden könnte.

• Eine Spurensuche ist schwierig, aber nicht unmöglich, da Therias Schuhe schlammverklebt sind und sie Spuren hinterlässt (*Fährten suchen* (humanoide Spuren) –3). Die Helden brauchen dazu 4 Stunden, jede QS spart 30 Minuten.

Das Versteck

Therias Versteck ist ein kleines Bootshaus auf der Krakeninsel. Sie hat hier in dem Hauptraum einen Altar des Namenlosen errichtet, der auf den ersten Blick nicht als solcher zu erkennen ist. Für einen normalen Gläubigen der Zwölfe sieht die Statuette wie der Gott Efferd aus. Nur mit einer Probe auf *Götter & Kulte* erschwert um 2 kann man Rückschlüsse ziehen, dass es sich um den Namenlosen handelt. Blinde Augen und Ketten um die Arme des Götzen sind zwei der Hinweise. Hier ist Theria auch, wenn sie die Zeremonie vollführt.

Im Nebenraum ist ihre Schlafstätte. Dort lagern unter dem Bett auch die Dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen.



Theria von Winhall / Losane Wenzel

MU 15 KL 13 IN 15 CH 13

FF 12 GE 13 KO 12 KK 13

LeP 32 SK 3 AsP – ZK 1

KaP 35 AW 6 GS 8 INI 14+1W6

Schips 3

Sozialstatus: Freie

Sonderfertigkeiten: Anführer, Aufmerksamkeit, Finte I, Wuchtschlag I, Zu Fall bringen

Sprachen: Garethi III, Bosparano II

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Geweihter

Nachteile: Tradition (Namenloser Kult)

Kampftechniken: Dolche 10, Raufen 12, Stangenwaffen 12

Waffenlos: AT 14 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 12 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

Dreizack: AT 14 PA 7 TP 1W6+4 RW lang

RS/BE 0 / 0

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 5, Kraftakt 3, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 4, Verbergen 3

Gesellschaft: Einschüchtern 6, Überreden 7, Willenskraft 12

Natur: Orientierung 7

Wissen: Götter & Kulte 10, Sagen & Legenden 10, Sternkunde 12

Handwerk: Boote & Schiffe 11, Handel 8

Segnungen: –

Liturgien: Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes (Ratten) 7, Namenlose Raserei 8, Pech und Schwefel 7

Zeremonien: Das Löschen des Lichts 10

Ausrüstung: Dreizack (nicht wie bei Efferdgeweihten meist üblich, ein sogenannter Efferdbart; der Unterschied fällt aber kaum auf)

Kampfverhalten: Je nach Situation wird Theria anders vorgehen. Sie greift gerne mit PECH UND SCHWEFEL an oder benutzt ihren Dreizack bei überraschten Gegnern. Sollten ihre Lakaien in ihrer Nähe sein, wird sie aber auch die Gelegenheit ergreifen und mittels NAMENLOSE RASEREI diese in einen *Blutrausch* versetzen oder Ratten herbeirufen. Eventuell nutzt sie auch ihre SF Anführer, um die Werte der Lakaien zu verbessern. Sollte sie Zustände erleiden, wird sie im Kampf Schips einsetzen, um diese kurz zu vermeiden.

Flucht: Theria flieht nur, wenn sie glaubt, dadurch noch ihr Ziel erreichen zu können. Ansonsten wird sie bis zum bitteren Ende kämpfen.

Anmerkung: Theria/Losane ist eine Geweihte des Namenlosen des 1. Weihegrads. Sie hat sich bei der Weihe für das Abschneiden ihres linken, kleinen Zehs als Selbstopfer entschieden.



1 Theria von Winhall / Losane Wenzel

Kurzcharakteristik: fanatische Anhängerin des Namenlosen, 25 Jahre, braune, kurze Haare

Motivation: Theria/Losane will den Willen ihres Gottes erfüllen. Sie ist ihm ganz verschrieben und alle ihre persönlichen Ziele sind eins mit dem Willen des Namenlosen. Dafür ist sie auch bereit, ihr Leben zu opfern.

Agenda: Um den Willen des Namenlosen zu erfüllen, muss sie an den Gwen Petryl gelangen. Dazu spielt sie die Rolle der Efferdgeweihten Theria, um die Helden als Werkzeuge anzuwerben.

Hintergrund: Die als Losane Wenzel geborene Winhalerin hätte vielleicht einen zwölgöttergefälligen Weg eingeschlagen, wenn sie nicht einen Schicksalsschlag



nach dem anderen verkraften musste. Ihre Eltern starben bei einem Orküberfall und als Waisenkind musste sie sich bereits mit zwölf Jahren alleine durchs Leben schlagen. In Havena geriet sie auf die schiefe Bahn und wurde Anführerin einer kurzlebigen Kinderbande, bis sie von der Stadtgarde erwischt wurde und in den Kerker wanderte. Nach ihrer Haftentlassung gab sie sich dem Alkohol hin, bis in einer schicksalhaften Nacht Losane bei einem Diebstahl ein Buch in die Hände fiel, dessen Lehre sie faszinierte: Die Dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen. Sie verfiel dem Gott, ließ sich weihen und erhielt kurze Zeit später Visionen ihres Herrn. Seitdem bereitet sie alles für ein dunkles Ritual vor, dass das Licht aller Gwen Petryl-Steine auf Dere erlöschen lassen soll. Um den Plan auszuführen, hat Losane sich als Efferdgeweihte getarnt und einige Handlanger angeworben, die für Geld alles tun.

Darstellung: Solange Losane die Rolle der Efferdgeweihten Theria spielt, sei freundlich, hilfsbereit und komme den Helden immer entgegen. Streue die eine oder andere hilfreiche Idee ein und gib dich besonders fromm. Am besten erwähnst du in jedem zweiten Satz Efferd oder einen der Zwölfgötter.

Schicksal: Therias/Losanes Schicksal liegt voll und ganz in deiner Hand und der deiner Helden. Sollte sie entkommen und gar erfolgreich sein, wird sie weiter ihrem finsternen Herrn dienen, zunächst aber versuchen, die Gegend zu verlassen und unterzutauchen. Du kannst sie als Feindin der Helden weiterverwenden.

Als Theria:

»Ich spüre es, es ist kein Zufall, dass mich Efferd zu euch geleitet hat wie einen Fluss ins Delta.«

»Keine andere Kirche hegt einen derart großen Anspruch wie die meine auf die Gwen Petryl-Steine. Wollt ihr mir im Namen Efferds und seiner Geschwister helfen?«

»Gepriesen sei Efferd, gepriesen seien die Zwölfe!«

Als Losane:

»Eure Götter werden heute eine bittere Niederlage einstreichen.«

»Pech und Schwefel mögen dich verätzen!«

»ER hat mir gezeigt, welche Zukunft mich erwartet. Und ihr wart kein Teil dieser Zukunft.«

Das Löschen des Lichts

Diese Liturgie ist bislang nur Theria offenbart worden. Mit ihrer Hilfe kann sie das Leuchten aller Gwen Petryl-Steine auf Dere löschen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Am Ende des Rituals ersterben alle Lichter der Gwen Petryl-Steine. Dies hat weitreichende Folgen für alle Kulturen, die in den Lichtern ein Zeichen der Götter sehen. Für die nächsten QS x 13 Tage sind sie so verängstigt, dass sie eine Stufe *Furcht* erhalten. Die gesellschaftlichen Auswirkungen können aber wesentlich länger oder gar für immer wirken.

Zeremoniedauer: 8 Stunden (Ritualdauer nicht modifizierbar)

KaP-Kosten: 32 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekte (Gwen Petryl-Steine)

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: D

Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes (Ratten)

Das bekannteste Symboltier des Namenlosen ist die Ratte, und so verwundert es auch nicht, dass viele Diener des Gottes auch Ratten für Kampzzwecke herbeirufen können.

Ratte

MU 10 KL 10 (t) IN 14 CH 11

FF 11 GE 13 KO 5 KK 9 (k)

Schwarm (siehe Seite 88)

LeP 5 AsP – KaP – INI 12+1W6

VW 6 SK 1 ZK 1 GS 6

Biss: AT 8 TP 1W2(+Krankheit)* RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II / Angst vor Feuer II

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss; Spezialmanöver)

Talente: Einschüchtern 2, Klettern 10, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 4, Sinneschärfe 10, Verbergen 7, Willenskraft 2

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Kampfverhalten: Ratten greifen Menschen eigentlich nur an, wenn sie in die Enge getrieben wurden. Unter dem Einfluss eines Namenlosen-Geweihten attackieren sie gern in größeren Rudeln einzelne Wesen und nutzen dabei auch die Sonderfertigkeit Angriff auf ungeschützte Stellen, wenn sie es mit gerüsteten Gegnern zu tun haben.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP (nicht bei Schwärmen)

Schmerz +1 bei: 4 LeP, 3 LeP, 2 LeP, 1 LeP (nicht bei Schwärmen)

Sonderregeln:

Schwarm: Ratten sind große Schwarmwesen (Grundgröße 5). Die Schwarm-Regeln findest du auf Seite 88.

*) **Krankheit:** Ratten können Krankheiten übertragen. Für je volle 10 SP wird mit 1W20 gewürfelt: 1-16 (keine Krankheit), 17 (Lutanas), 18 (Sumpffieber), 19-20 (Tollwut). Ein Held kann durch Bisse nicht an mehreren Krankheiten gleichzeitig erkranken. Ist der Held infiziert, muss er eine Krankheitsprobe ablegen (siehe **Regelwerk** Seite 343). Zu Tollwut siehe **Aventurischer Almanach** Seite 129.

Panik vor Feuer: Wenn Ratten mit einer größeren Menge von Feuer konfrontiert werden (etwa Fackelgröße), fliehen sie bei 1-3 auf dem W6.

Schwarm-Regeln

Allgemeines zu Schwärmen

Einige winzige Wesen lassen sich kaum sinnvoll mit einem Schwert bekämpfen, geschweige denn überhaupt treffen. Allerdings reicht es meist aus, sie zu zertreten oder mit der Handfläche zu zerquetschen. Solche Wesen sind vor allem in größeren Gruppen eine Gefahr für Helden. Diese Gruppen werden als Schwärme bezeichnet und folgen den hier vorgestellten Schwarm-Regeln. Ob Wesen Schwarmwesen sind, ist in ihrer Beschreibung unter Sonderregeln angegeben.

- Nur Wesen der Größenkategorie winzig können Schwarmwesen sein.
- Schwarmwesen verteidigen sich als Einheit und greifen auch als solche an. Sie verfügen nicht über so viele Aktionen, wie Wesen im Schwarm vorhanden sind, sondern gemeinsam nur über 1 Aktion.
- Schwärme müssen sich in Angriffsdistanz aufhalten, um einen Gegner angreifen zu können.
- Der AT-Malus von 4 gegen winzige Wesen entfällt gegen einen Schwarm (siehe **Regelwerk** Seite 239).
- Wird ein Schwarm erfolgreich angegriffen und kann sich nicht verteidigen, so werden TP angerichtet, die sich zunächst gegen ein einzelnes Schwarmwesen richten.
- Kommt ein Schwarmwesen durch erlittene SP zu Tode, so werden die überzähligen TP auf ein weiteres Schwarmwesen des gleichen (Teil-)Schwarms übertragen. Wird dadurch auch das zweite Schwarmwesen des gleichen (Teil-)Schwarms getötet, werden nicht verwendete TP auf das nächste Schwarmwesen des gleichen (Teil-)Schwarms angewendet usw. Der Held kann also mit einem Angriff mehrere Wesen desselben Schwarms töten.
- Die Reichweite von Nahkampfwaffen spielen für Schwärme keine Rolle, sie befinden sich immer in

einer optimalen Reichweite, ohne dass sie Abzüge erhalten.

Die Grundgröße eines Schwarms

- Jeder Schwarm hat eine Grundgröße (GG). Diese ist jeweils bei den Schwarmwesen angegeben und unterscheidet sich von Wesen zu Wesen.
- Unterhalb dieser GG gelten die Wesen nicht mehr als Schwarm, die Schwarm-Regeln kommen dann nicht mehr zur Geltung, und die Wesen müssen als Einzelwesen behandelt werden.
- Immer wenn der Schwarm ein Vielfaches seiner GG erreicht hat (doppelte GG, dreifache GG usw.), erhält er einen Bonus bzw. sein Gegner einen Malus: +1 AT (maximal +10), +1 TP (maximal +5), -1 auf Verteidigungen für den Gegner und den Schwarm.
- Ein Schwarm kann in mehrere Teile gespalten sein, z.B. um verschiedene Gegner anzugreifen, die sich in unterschiedlichen Angriffsdistanzen befinden. Jeder dieser Schwarmteile verfügt über eine eigene GG zur Berechnung von Werten.

Schwarm-Arten

Es gibt zwei Arten von Schwärmen: Schwärme mit extrem winzigen Lebewesen (etwa Insekten) und Schwärme mit Wesen, die deutlich größer sind (etwa Ratten). Zur Unterscheidung werden diese beiden Arten *Kleine Schwarmwesen* und *Große Schwarmwesen* genannt. *Kleine Schwarmwesen* können nur mittels der Kampftechnik *Raufen* attackiert werden. *Große Schwarmwesen* lassen sich mit allen Kampftechniken angreifen. Fernkampftechniken können ungeachtet der TP aber maximal nur ein großes Schwarmwesen pro Treffer töten.

Zauber gegen Schwärme

Ein Flächenzauber, der Schaden verursacht (z. B. ein IGNISPHAERO), kann ebenfalls genutzt werden, um mehrere Wesen des Schwarms zu töten. Ein normaler Zauber, der Schaden verursacht und gegen ein einzelnes Wesen des Schwarms gerichtet ist (z. B. ein IGNIFAXIUS), kann nur maximal dieses eine Wesen töten. Der Meister hat bei bestimmten elementaren Effekten die Möglichkeit, dem Zauber weiteren Schaden am Schwarm zuzugestehen.

Körperkraft schwacher Wesen

Einige Wesen sind so schwach, dass ihr KK-Wert völlig unbedeutend im Vergleich zu dem menschlichen Bereich der Stärke ist (z. B. Insekten, Skorpione, kleine Feen). Dennoch haben solche Wesen auch einen KK-Wert, um untereinander Vergleiche ziehen zu können und entsprechende Proben ablegen zu können. Sollte beim KK-Wert eines Wesens ein „k“ (k wie klein) angegeben sein, kennzeichnet dies die Körperkraft schwacher Wesen.

Die Tradition (Namenloser Kult) als Sonderfertigkeit

- **Liturgieschutz:** Werden Liturgien oder Zeremonien gegen den Namenlosen-Geweihten gewirkt, so verbessert sich hiergegen seine Seelenkraft um 1.
- **Immunität gegen Namenloses Grauen:** Wirkungen, deren Ursprung namenloser Natur ist, etwa Rattenpilze, haben auf Geweihte des Namenlosen keinen negativen Einfluss mehr.
- **Die Macht des Namenlosen:** Bei der Modifikation Erzwingen erhält der Geweihte bei Liturgien/Zeremonien eine Erleichterung von 2 statt 1.
- **Wohlgefällige Talente:** Bekehren & Überzeugen, Götter & Kulte, Menschenkenntnis, Rechtskunde, Sagen & Legenden, Selbstbeherrschung, Überreden, Verbergen, Verkleiden
- Leiteigenschaft der Tradition ist Mut.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, Selbstopfer des 1. Grads

AP-Wert: 150 Abenteuerpunkte

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Diese Liturgie ruft Ratten herbei, die häufig als Diener des Namenlosen angesehen werden. Die Tiere stehen unter der vollständigen Kontrolle des Geweihten und gehorchen seinen Befehlen. Es erscheinen QS x 5 Ratten aus dem Nichts.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Tage

Zielkategorie: Tiere (Ratten)

Verbreitung: Namenloser
Steigerungsfaktor: B

Namenlose Raserei

Die Namenlose Raserei erschafft willige Kampfmaschinen, die ein Geweihter des Namenlosen auf seine Feinde hetzen kann.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Opfer der Liturgie erhält den Status *Blutrausch*.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: B

Pech und Schwefel

Der Strahl aus Pech und Schwefel ist die wohl bekannteste Liturgie der Namenlosen Geweihten. Er wirkt stellenweise wie eine namenlose Version des Zaubers IGNIFAXIUS, hat aber ein deutlich variables Aussehen. Mal sind es echte Flammen, mal ist es eher eine brennende Flüssigkeit, die auf den Gegner des Geweihten zuschießt.

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um ZK)

Wirkung: Aus den Fingern des Geweihten schießt ein Strahl schwarzer oder purpurner Flammen, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Geweihte muss keine zusätzliche Aktion aufwenden, um nach dem Wirken der Liturgie zu treffen. Das Treffen ist in der Liturgiedauer inbegriffen. Das getroffene Ziel erleidet 2W6+(-QS x 2) TP Schaden. Trifft der Flammenstrahl sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Das



Ziel erhält zudem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe des Zustands *Furcht*. Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt. Er zählt jedoch als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann dementsprechend auch geblockt werden. Ausweichen ist ebenso möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: C

Der Hehler

Optionalen Inhalt

Gumbald Guthbrod taucht in diesem Abenteuer nur dann auf, wenn er als Käufer des Gwen Petryls ins Spiel kommt. Entweder wird er von Rumpo oder den Helden kontaktiert. Er lässt sich von bis zu zwölf Leuten bei Verhandlungen bewachen (Werte wie Diebe, siehe Seite 75).

1 Gumbald Guthbrod

Kurzcharakteristik: meisterlicher Hehler, 55 Jahre, graumelierte, schwarze kurze Haare, gepflegter Vollbart, leicht übergewichtig; mag gerne Bier und alle Speisen mit Äpfeln, kann es nicht leiden, wenn er betrogen wird.

Motivation: Gumbald ist immer an guten Geschäften interessiert. Wenn seine Geschäfte sich gegen die Efferdkirche richten, dann ist er besonders motiviert.

Agenda: Gumbald ist nicht direkt in die Ereignisse des Abenteuers involviert, aber über Rumpo oder die Helden kann es sein, dass er sich um den Kauf des Gwen Petryl-Brockens kümmert.

Hintergrund: Kaum ein Händler in Havena ist bei zwielichtigen Gesellen so bekannt wie Gumbald Guthbrod. Der Mitfünfziger lebte lange Jahre als Müller und Getreidehändler ein praisgefalliges Leben. Jedoch musste er hart für seinen Lohn arbeiten und seine Frau zeigte sich mit jedem finanziellen Rückschlag immer unzufriedener, bis Gumbald eines Tages beschloss, dass man seine Brötchen leichter verdienen kann. Er organisierte erst Verstecke für Schmugglerbanden, dann betätigte er sich als Hehler für allerlei Waren. Gegen die Efferdkirche hegt er einen besonderen Groll, da diese ihm einmal

Gumbald Guthbrod

MU 12 KL 14 IN 14 CH 13

FF 12 GE 11 KO 13 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 2 ZK 2 AW 6 GS 8

Waffenlos: AT 9 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 9 PA 5 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Goldgier)

Talente: Einschüchtern 5, Handel 13, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 8, Verbergen 5, Willenskraft 13

Kampfverhalten:

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Ausrüstung: Dolch

für eine Güldenlandexpedition sein Getreide beschlagnahmte, ohne einen angemessenen Preis zu entrichten. Deshalb ist er als einziger Hehler in Havena bereit, den Gwen Petryl abzukaufen – und er besitzt die notwendigen Geldreserven. Mit namenlosen Mächten will Gumbald jedoch nichts zu tun haben. Er betrachtet sich immer noch als guter, phexgefalliger Bürger der Stadt, auch wenn seine Geschäfte alles andere als legal sind.

Darstellung: Sprich immer mit kurzen Pausen, beschreibe, dass Gumbald während des Gesprächs einer anderen Tätigkeit nachgeht, z.B. dem Putzen oder Essenzubereiten, versuche sowohl fair als auch geschäftstüchtig zu klingen. Gumbald hat vor niemanden Angst, denn er stützt sich auf seine Leute.

Schicksal: Gumbalds Schicksal liegt voll und ganz in deiner Hand und der deiner Helden. Wenn er nicht weiter behelligt wird und überlebt, wird er weiter seinen Geschäften nachgehen und ist für die Helden eine Anlaufstelle für spezielle und schwer zu bekommende Waren in Havena.

»Alles hat seinen Preis. Und ich mache dir für alles einen guten Preis.«

»Efferd? Was hat dieser Gott dieser Stadt schon Gutes gebracht? Nichts!«

»Den Stein, der vom Himmel kam? Ich glaube dir kein Wort. Zeig mal her!«

Ausklang

Was die Helden schlussendlich mit dem Stein machen, ist ihre Angelegenheit.

- Geben sie den Gwen Petryl dem Efferdtempel von Havena, werden sie von den Geweihten fürstlich belohnt (250 Dukaten pro Held), jeder Abenteurer hat

zudem für ewig die Gunst der Kirche auf seiner Seite und die Helden erhalten jeweils ein Muschelamulett mit dem Zeichen Efferds, dass sie als Freunde der Kirche ausweist. Die Belohnung ist zwar bei weitem geringer als der eigentliche Wert des Gwen Petryl,

Hilfe, meine Helden haben versagt, die Lichter sind aus!

Sollte der Fall eintreten, dass die Helden das Ritual nicht verhindern können, dann wird Theria Erfolg haben. Dennoch ist nicht alles verloren. Du solltest den Helden die Chance einräumen, die Schurkin dennoch zu stellen und in einem Folgeabenteuer eine Möglichkeit ersinnen, wie das Licht zurückkehren kann. Am einfachsten wäre ein Großes Wunder eines Gottes, beispielsweise Efferd. Dies würden die Menschen als Zeichen deuten, dass die Macht der Götter ungebrochen und stark ist. Vielleicht müssen sich die Helden auch auf eine Queste begeben, um eine Zeremonie wiederzuentdecken, mit der man das Licht der Steine wieder zurückbringt.

Im offiziellen Aventurien werden die Helden erfolgreich sein, aber für deine persönliche Spielrunde kann Therias Plan ruhig erst mal aufgehen.

dafür haben die Helden sich aber einen ruhmreichen Namen und Freunde gemacht.

- Statt dem Tempel den Fund zu überlassen, können die Helden den Gwen Petryl-Brocken an Gumbald Guthbrod verkaufen. Der findige Hehler macht ihnen ein kaum zu widerstehendes Angebot von 7.000 Dukaten. Zwar benötigt selbst er drei Tage, um die Summe aufzutreiben, aber er lässt sich das Angebot nicht entgehen. Sollte jemals bekannt werden, dass die Helden die Efferdkirche hintergangen haben, werden sie und Guthbrod steckbrieflich in den zwölgöttergefälligen Landen gesucht.

- Wollen die Helden den Stein für sich behalten, müssen sie natürlich über eine Möglichkeit nachdenken, wie sie den Gwen Petryl transportieren bzw. verstecken. In diesem Fall könnte jegliche Entdeckung dazu führen, dass sie sich mit der Efferdkirche auseinandersetzen müssen, aber eventuell können sie sich noch aus der Affäre ziehen (Probe auf *Überreden (Manipulieren)* erschwert um 3) und müssen den Stein nur abgeben. Gelingt ihnen das nicht, werden sie bestraft und zu einem Jahr auf einer Galeere verurteilt.

- Sollten sie den Stein zerkleinern wollen, entweder ganz, oder nur, um ein kleines Stück für sich zu behalten, dann können sie die Regeln für das Steinbrechen anwenden (siehe Abschnitt **Wie transportieren wir den Gwen Petryl?** auf Seite 82) und können den Rest vielleicht abgeben oder verkaufen. Dies verringert aber den Wert des Steins, sodass die Helden nicht mehr so viele Dukaten von Guthbrod oder der Efferdkirche bekommen sollten. Um wie viel sich der Preis verringert, ist Meisterentscheid.

Der Lohn der Mühen

Nach den Erlebnissen um den gewaltigen Gwen Petryl-Stein, haben sich die Helden Ruhe und eine Belohnung verdient. An Abenteurpunkten solltest du ihnen als Meister **10 Abenteurpunkte** zugestehen. Jede Heldentat, die sie erfolgreich bestanden haben (siehe Abschnitt **Heldensache** auf Seite 74), erhöht das Konto um **1 weiteren AP**.

Der offizielle Verbleib des Gwen Petryl

Im offiziellen Aventurien werden zwar der Absturz und die Bergungsaktionen bekannt werden, aber es wird nicht berichtet werden, ob die Efferdkirche den Stein an einen geheimen Ort bringt, die Helden ihn zerteilen oder verkaufen.

Zeitleiste

ca. 19.30 bis 20.00 Uhr: Die Helden amüsieren sich in der Taverne.

20.00 Uhr: Ein leichtes Erdbeben in Havena, gefolgt vom Absturz des Gwen Petryl-Steins in den Sümpfen um die Stadt.

20.05 bis 20.30 Uhr: Die Bürger auf den Straßen sind verängstigt; Theria sucht an einem Stadtor nach Helden für ihre Unternehmung; erste Schatzsucher sammeln sich in der Stadt und treffen Vorbereitungen.

3.00 Uhr: Die Schatzsucher unter Rumpo Derpel erreichen die Absturzstelle.

Wissenswertes zu Gwen Petryl-Steinen

Obwohl sie zur Standardausrüstung erfahrener Abenteurer gehören, ist über die Gwen Petryl-Steine nur wenig bekannt. In den Sagen der Zwölgöttergläubigen wird darüber berichtet, dass die Steine einst Teil der Zitadelle Alverans waren. Die Giganten sollen bei ihrem Sturm auf die Zitadelle Breschen in die Mauer geschlagen haben, sodass Bruchstücke davon auf Dere fielen. Es gibt jedoch andere Legenden über die Gwen Petryl-Steine, die im Widerspruch zu dieser geläufigen Geschichte stehen. Und was berichten jene Kulturen über die Leuchtsteine, die nicht der zwölgöttlichen

Gemeinde angehören? Was ist nun wahr und was nur eine fromme Legende? Diese Spielhilfe soll zum einen alle wichtigen Informationen über die mysteriösen Steine zusammenfassen, zum anderen die Legenden und Sagen von Kulturen jenseits des Zwölgötterglaubens beleuchten.

Viele Namen für einen Stein

Für den gemeinen Aventurier wirkt die verbreitetste Bezeichnung der Leuchtsteine geheimnisvoll und unergründlich: Gwen Petryl. Der Ursprung des Namens ist

in Vergessenheit geraten, aber die Gelehrten vermuten, dass die Benennung irgendwann in den Dunklen Zeiten stattfand. Gwen ist ein altes albernisches Wort, dessen Bedeutung oft mit „Leuchten“ übersetzt wird. Allerdings ist der Wortursprung ungewiss. Petryl hingegen lässt sich am ehesten mit einem Begriff aus dem Zyklopäischen vergleichen, der ins Garethi übersetzt „Feuer“ bedeutet. Andere Theorien besagen, dass die Bezeichnung von einem längst untergegangenen Volk stammt. Genannt werden hier die Bewohner von Talania oder die Rasse, die man gemeinhin Alte nennt.

Die Leuchtsteine besitzen jedoch noch weitere Namen, die sich von Region zu Region unterscheiden: Eine der häufigsten ist Efferdfeuer, was darauf anspielt, dass die Gwen Petryl-Steine als Ersatz für eine Kerze oder eine Fackel im Efferdtempel benutzt werden.

Die Elfen nennen den Stein gelegentlich Feyhala, was nur schwer zu übersetzen ist, aber auf das Licht anspielt, aus dem sie selbst einst hervorgetreten sind.

Bei den Zwergen heißt der Stein Marotax, was Blaustein bedeutet. Nicht die Bedeutung ist in diesem Fall ungewöhnlich – sie ist leicht nachzuvollziehen – aber das Rogolan-Wort folgt keiner Regel für die Bildung von zwergischen Wörtern, so als ob die Zwerge den Begriff nicht entwickelt haben, sondern es sich um eine Übernahme aus einer anderen Sprache handelt.

Das strahlende Licht

Gwen Petryl-Steine strahlen ein blasses, grünblaues Licht aus. Ab und zu kommen Steine vor, die orange leuchten. Diese Steine sind meist um ein Vielfaches teurer, da sie noch seltener als die gewöhnlichen Gwen Petryl-Steine sind. Sie besitzen jedoch – abgesehen vom orangenen Leuchten – keine Besonderheit. Ein faustgroßer Gwen Petryl-Stein leuchtet etwa halb so hell wie eine Fackel. Je kleiner der Stein ist, desto schwächer das Leuchten. Bei einer Größe von etwa einem Daumen ist das Licht nur noch etwa so stark wie die Flamme einer Kerze. Große Brocken hingegen strahlen oft heller als ein Lagerfeuer, und es soll Steine gegeben haben, die so gleißend hell gewesen

sein sollen wie das Licht des Praiosauges. Das Licht strahlt gleichzeitig in alle Richtungen, wobei Kanten und Bruchstellen deutlich dunkler bleiben als glatte Flächen. Gelegentlich wird das Licht stärker oder schwächer, wobei es nie ganz erlischt. Gerade bei Orten mit großer magischer Macht wie Kraftlinien kann man die Helligkeitsunterschiede gut bemerken.

Andere Besonderheiten

In vielen Legenden ist die Rede davon, dass ein Gwen Petryl-Stein nicht nur Licht ausstrahlt, sondern auch Wärme. Dies gehört jedoch in das Reich der Legenden. Keiner der zahlreichen, in Efferdtempeln genutzten Gwen Petryl-Steine zeigte je dieses Phänomen. Ob die Steine magischen oder göttlichen Ursprungs sind, ist schwer zu klären. Fest steht jedoch, dass magische Analysen mittels eines ODEMS oder ANALYS-Zaubers keine magischen Spuren offenbaren.

Bei der Erschaffung von magischen Artefakten kann die Verarbeitung der Steine großen Nutzen nach sich ziehen, daher sind sie bei Artefaktzauberern sehr begehrt. In der Alchimie gab es viele Experimente mit den Leuchtsteinen, und die Forscher konnten zumindest herausfinden, dass sich die Gwen Petryl-Steine vor allem für Versuche eignen, die mit dem Wasser assoziiert sind. Zwar lässt sich durch Analysemagie feststellen, dass den Gwen Petryl-Steinen keine Zauberei anhaftet, ob eine göttliche Kraft in ihnen existiert, ist jedoch nicht überprüfbar. Dennoch sind sich die Geweihten der Zwölfe einig, dass es sich um Objekte mit göttlicher Kraft handelt, immerhin sollen sie aus Alveran stammen. Einige Gelehrte vermuten, dass den Steinen eine Vorstufe karmaler Macht innewohnt. Für diese These gibt es jedoch keinen Beweis.

Die Herkunft der Steine

Die verbreitetste Sage der zwölfgöttlichen Kirchen geht davon aus und so steht es auch im Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung, dass die Steine ein Teil der Zitadelle von Alveran waren. Während den Gigantenkriegen sollen die Feinde der Götter eine Bresche in die Mauer geschlagen haben und die Trümmer fielen als Gwen Petryl-Steine auf Dere.

Diese Legende erklärt jedoch nicht, warum noch immer, wenn auch selten, Leuchtsteine vom Himmel fallen. Die Ingerimmkirche behauptet, dass die Bresche, die die Giganten geschlagen haben, noch immer repariert wird. Und bei den Bauarbeiten kann es gelegentlich vorkommen, dass sich weitere Bruchstücke lösen. Die Sekte der Ilaristen hält die Sage für falsch. Die Gwen Petryl-Steine sollen nichts anderes als Teile der Wandelsterne sein, die sich durch die schwindende Macht der Götter abgelöst haben und dann auf Dere fallen.



Heiligkeit

Es liegt nahe, dass die Steine allen Zwölfen als heilig gelten müssten, stammen sie doch der Legende nach aus Alveran. Die Kirche des Efferd genießt jedoch seit Jahrhunderten ein besonderes Anrecht auf die leuchtenden Steine. Für sie sind sie Gaben Efferds, da sie fast immer an Stränden gefunden werden. Auch die Diener Charyptoroths nutzen die Leuchtsteine gerne für ihre Unheiligtümer. Und dort erstrahlt das Licht ebenso wie in einer heiligen Halle des Efferd, wobei die Heiligkeit oft gedämpft wirkt und eine unheimliche Atmosphäre entsteht.

Auf die Größe kommt es an

Wie schon erwähnt, hängt die Leuchtkraft vor allem von der Größe der Steine ab. Ein fingerkuppengroßer Stein leuchtet kaum, während ein faustgroßer etwa halb so hell wie eine Fackel ist. Nicht alle Fundstücke dürfen Zwölfgöttergläubige jedoch für sich behalten. Kopfgroße und größere Steine müssen der Efferdkirche übergeben werden. Eine Missachtung wird mit mehreren Jahren Kerkerhaft bestraft.

Die größten bekannten Gwen Petryl-Steine sind etwas größer als ein Kopf und entweder mittlerweile verloren gegangen, zerstört oder als besonders wertvolle Stücke in Efferdtempeln untergebracht. Einigen Legenden zufolge soll es aber bereits Brocken gegeben haben, die so groß wie eine Kuh waren. An den Küsten findet man hauptsächlich kleinere Fundstücke. Größere Exemplare tauchen alle paar Jahre auf dem Festland auf – kopfgroße Brocken, die direkt vom Himmel gefallen sind.

Was man sich über die Gwen Petryl-Steine erzählt

»Man sollte es nicht zu laut aussprechen, aber manche Adlige sind wirklich dekadent. Bei einer meiner Reisen nach Al'Anfa lud mich eine Grandenfamilie in ihre Villa ein. Ich will nicht näher ausführen, welche Familie es war (nur so viel: sie unterhält gute Geschäftsbeziehung in unsere geliebte Heimat), aber ich sah am Hals eines Mitglieds der Familie eine Kette aus leuchtenden Gwen Petryl-Steinen. Schlimm genug, dass die Al'Anfaner die heiligen Steine einfach als Schmuck tragen, aber neulich habe ich das in Kuslik bei einer Patrizierin gesehen. Schlimm sowas.«

—Demetrios Amarekos, zyklöpäischer Streuner und Weltenbummler

»Ich sage euch, die Steine sind nichts anderes als Zeuge eines unerbittlichen Kampfes, oben in Alveran. Die Götter haben gekämpft, bitterlich gekämpft, und ihr Heim trug Schaden davon. Was aber kann etwas aus der Zitadelle der Götter beschädigen? Giganten? Drachen? Andere Götter?«

—Korim ibn Korid, Korgeweihter aus Al'Anfa

»Der Alleine sei gepriesen! Die Ungläubigen mögen sich zusammenspinnen, dass die Leuchtsteine von ihrem Fischgott kommen oder von einer Mauer. Die Wahrheit jedoch sieht

anders aus. Die Leuchtsteine sind ein Geschenk unseres Gottes an die Menschen. Woher ich das weiß? Alles auf dieser Welt ist ein Geschenk unseres Gottes!«

—ein Novadi auf dem Basar von Mherwed

»Gwen Petryl? Ja. Sie gehören mir, äh, dem Grolmenvolk. Schon immer so gewesen. Sind uns heilig. Heiliger als den Efferdgeweihten. Gwen Petryl-Steine sollten – gleich welcher Größe – umgehend bei mir abgegeben werden. Zahle gut.«

—Gnorgl III., ein grolmischer Alchimist

Gwen Petryl-Steine im Spiegel der Kulturen

• **Elfen:** Die aventurischen Elfen schätzen die Gwen Petryl-Steine schon seit der Blütezeit ihrer Hochkultur. Damals nutzte man sie als Lichtquellen in Gebäuden und öffentlichen Plätzen oder als Schmucksteine für Ringe, Amulette oder Gemmen. Noch heute sind sie bei den Elfen beliebt, doch woher sie stammen, darüber machen sich nur die wenigsten Angehörigen des Elfenvolkes Gedanken. Einige Elfen vermuten allerdings einen Zusammenhang zwischen den Steinen und der Lichtwelt, aus der die Elfen stammen.

• **Gjalskerländer:** Die Gjalskerländer fürchten die Gwen Petryl-Steine, da sie aus dem Meer kommen oder vom Himmel fallen. Jedes Haerad erzählt die Geschichte anders. Manchmal werden die Gwen Petryl-Steine für Kerker der Geister der schlimmsten Verbrecher gehalten, die so götterlästerlich waren, dass selbst Zwanfir sie nicht bei sich haben will und sie wieder ausspuckt. Andere Sagen der Gjalsker berichten von einem geisterhaften Fisch, Delphin oder Wal, der die Seelen der Menschen frisst und sie in die Steine verwandelt. So oder so mögen die Gjalsker die Steine nicht und weigern sich, sie anzufassen.

• **Maraskaner:** Für die Inselbewohner sind die Steine wunderschöne Erzeugnisse Rurs. Da Gwen Petryl-Steine fast ausschließlich als Einzelfunde vorkommen, betrachten die maraskanischen Finder es traditionell als ihre Aufgabe, dem einzelnen Stein einen Partnerstein zu suchen – eine Aufgabe, die Jahre dauert oder unvollendet bleibt. Was genau einen Partnerstein ausmacht und welche Steine zusammenpassen, darüber gehen die Meinungen der Maraskaner weit auseinander.

• **Thorwaler:** Die Nordleute denken über die Gwen Petryl-Steine ähnlich wie die Mittelländer. Im Norden Thorwals glaubt man zudem daran, dass der erste Gwen Petryl ein Geschenk Swafnirs an eine Göttin war. Sie lehnte jedoch sein Werben ab und schleuderte das Schmuckstück weg, wobei es beim Aufprall auf dem Wasser in viele Einzelteile zersprang. Je nach Ortschaft soll die Göttin Rondra, Travia, Ifirn oder eine alte Gottheit aus dem Guldland gewesen sein.

- **Tulamiden:** Die Tulamiden folgen weitgehend der mittelländischen Variante der Geschichte der Gwen Petryl-Steine. Die Märchen der Haimamudin werden jedoch prächtig ausgestaltet und manche Versionen berichten von einem dämonischen Dieb namens Tafrel, der die Steine aus dem Schatzhort von Feqz gestohlen haben soll, aber bei seiner Flucht verlor.
- **Waldmenschen:** Für die Waldmenschen sind die Gwen Petryl-Steine entweder ein Tabu oder ein Geschenk der Geisterwelt/Kamaluqs/Obarans. Nur die Stämme der Tocamuyac und Haipu stellen eine Ausnahme dar. In ihren Tayas wird von einem mächtigen Fisch berichtet, der die Steine einst ausgespuckt haben soll. Es sollen seine Kinder gewesen sein, die er in seinem Mund aufbewahrte und schützte. Als jedoch ein Fischer den Fisch tötete, spuckte er im Moment seines Todes seine Jungen aus, um sie zu retten. An Land jedoch versteinerten sie.
- **Zwerge:** Die Angroschim sehen in den Gwen Petryl-Steinen Schätze Angroschs, die sie nur allzu gerne zu Schmuckstücken verarbeiten. Manchmal kommt es sogar vor, dass ein zwergischer Edelsteinschleifer einen Efferdtempel aufsucht, um die dort lebenden Geweihten darum zu bitten, einen der Leuchtsteine zu verkaufen. Dieses Vorgehen führte schon oft zu Streit zwischen

dem kleinen Volk und den Menschen, insbesondere zwischen der Geweihtenschaft von Efferd und Angrosch.

- **Zyklopäer:** Auf den Zyklopeninseln hält sich die Sage über eine untergegangene Insel (manche Legenden berichten gar von einem Archipel), auf der ein gigantischer Efferdtempel gestanden haben soll. Der Tempel war gut 50 Schritt hoch und beherbergte in seinen Hallen den ersten Gwen Petryl, eine gigantische, versteinerte Träne des Meeresgottes. Durch einen Frevler der Menschen erzürnt, zerstörte Efferd jedoch seinen Tempel und ließ die Insel untergehen. Seitdem kann man die Bruchstücke der Efferdsträne an allen Stränden Aventuriens vorfinden.

Gwen Petryl-Steine aus regeltechnischer Sicht

In ihrer primären Funktion sind Gwen Petryl-Steine Leuchtmittel. Je nach Größe strahlen sie unterschiedlich weit.

Regeltechnik: Die Brenndauer des Steins ist unbegrenzt. Sichtmodifikatoren durch Dunkelheit werden im Schein des kopfgroßen/ faustgroßen/fingerkuppengroßen Steins pro 3/2/1 Schritt Radius wie folgt reduziert: -4/-3/-2/-1 Stufe(n).

Gwen Petryl-Stein

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis
Gwen Petryl, kopfgroß	7,5 Stn	120 StP	10.000 S
Gwen Petryl, faustgroß	0,75 Stn	80 StP	1.000 S
Gwen Petryl, fingerkuppengroß	0,075 Stn	40 StP	100 S



Der Aventurische Bote

Der nachfolgende Artikel ist im Aventurischen Boten 172 erschienen und kann von dir verwendet werden, um die Helden zu rühmen, falls sie sich als Helfer in der Not

bewährt haben. Der Artikel ist so gestaltet, dass er keine Aussagen zum Ausgang des Abenteuers beinhaltet und auch den Verbleib des Gwen Petryl-Steins nicht klärt, sodass deine Spieler jede Option gewählt haben können.

Aventurischer Bote, Hesinde 1038 BF

Blaues Leuchten über Havena!

Havena. Phex, Efferd und ihren Geschwistern sei Dank! Havena ist einer erneuten Zerstörung entgangen! Vor wenigen Wochen geschah Unvorstellbares in der Metropole Albernias. In einer kühlen Nacht des Boronmondes bemerkten die Bewohner Havenas ein blaues Leuchten am Wolkenhimmel. Zunächst vermochte sich niemand einen Reim daraus zu machen, doch nur wenige Augenblicke später bebte die Erde leicht, die ersten Rufe über eine zweite große Flut wurden laut und viele Bürger gerieten in Panik. Doch das Meer war ruhig. Kurz darauf zeigte sich die Ursache des Leuchtens: Die Wolken rissen auf und ein gigantischer Steinbrocken war am Himmel zu sehen, der drohte auf Havena herabzustürzen. Hätte er die Stadt getroffen, hätte er alles in Schutt und Asche gelegt. Doch die Götter verschonten die Stadt und der Brocken ging in der Muhrsape unter, dem Marschland, welches Havena umgibt.

Zwar wurden einige Gebäude beschädigt, als der Gesteinsbrocken dicht über der Stadt vorbeiflog, doch wurde zumindest kein Mensch ernsthaft verletzt. Bald schon ersetzten Erstaunen, Freude und Verwunderung die Panik und die Menschen Havenas rätselten, was es mit dem Stein auf sich hatte. Schnell verbreiteten sich allerlei Gerüchte, von denen nur unzweifelhaft eines stimmte: Der Felsbrocken war ein Gwen Petryl, einer jener efferdheiligen Steine, die von sich aus ein

bläuliches Licht abstrahlen. Es war jedoch der größte Gwen Petryl seit Menschengedenken und damit ein Schatz von immensem Wert.

Was mit dem Gwen Petryl geschah, ist bis heute nicht sicher. Einwohner von Havena berichten, dass sich eine Schar von Glücksrittern aufgemachte, um den Brocken zu bergen. Anderen Gerüchten zu Folge soll der stadtbekannte Havener Schatzsucher Rumpo Derpel den Gwen Petryl geborgen und heimlich an einen Hehler verkauft haben. Seit den Ereignissen fehlt aber jeder Spur von Rumpo.

Der Aventurische Bote fragte außerdem im Efferdtempel der Stadt nach. Jeder größere Gwen Petryl muss per Gesetz dem zuständigen Efferdtempel übergeben werden und so lag es nahe, dass der Finder des Steins die Kirche verständigt. Doch von den sonst so redseligen Geweihten war nicht viel zu erfahren. Ja, sie konnten bestätigen, dass es sich um einen Gwen Petryl handelte und nein, Efferd wollte die Stadt gewiss nicht strafen, sonst wären die Havener nicht so glimpflich davongekommen. Gewiss sei es ein Zeichen gewesen, aber man müsse noch mehr darüber herausfinden, um die richtigen Schlüsse ziehen zu können. Wo der Brocken jedoch sei, dazu wollte sich keiner der Geweihten äußern.

Darion Damanda



HAVENA

VERSUNKENE GEHEIMNISSE

Das Schwarze Auge

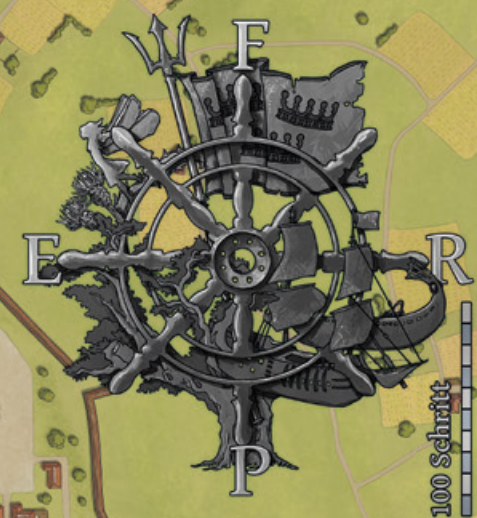


Havena – versunkene Geheimnisse ist eine Spielhilfe für DSA5, die sich auf 128 Seiten allein der traditionsreichen Hafenstadt am Meer der Sieben Winde und ihrem direkten Umland widmet. Alle Stadtteile und einige Orte außerhalb der Mauern, im unheimlichen und sumpfigen Delta des Großen Flusses, werden ausführlich beschrieben. Einigen Gebäuden wird dabei sogar ein besonderer Fokus gewidmet, z. B. dem Alten Efferdtempel, der Taverne Esche & Kork, dem Wachfigurenkabinett, aber auch dem Fürstenpalast und der Moorbürg – dem Staatsgefängnis Albernias, dessen Insassen ein klägliches Dasein fristen.

Auch den Teil der Stadt, der vor über 300 Jahren von der Großen Flut ins Meer gerissen wurde – die Unterstadt –, haben wir nicht vergessen. Hier gibt es noch versunkene Schätze aus vergangenen Tagen zu bergen und furchtlose Schatzsucher setzen Tag für Tag Ihr Leben aufs Spiel, wenn sie den Gefahren der Unterstadt, wie den Bleichmüränen oder tentakelbewehrten Schrecken der Tiefe, die Stirn bieten.

Neben neuen Fokusregeln, z. B. zu Tauchgängen mit und ohne Hilfsmitteln, enthält die Spielhilfe außerdem ausführliches Kartenmaterial: Neben zahlreichen Gebäudeplänen im Buch, liegt auch ein Stadtplan Havenas im A3 Format, sowie ein Stadtplan der östlichen Unterstadt im Format A4 bei!





HAVENA

- 01 Nordtor
- 02 Südtor
- 03 Gareth Tor
- 04 Nostrianer Tor
- 05 Marschentor
- 06 Alter Geschützturm
- 07 Zollbrücke
- 08 Hafenmeisterei des Südhafens
- 09 Flusslotsengilde
- 10 Seelotsengilde
- 11 Werft Saordubh
- 12 Werft Maraiche
- 13 Wohnhaus der Geweihten
- 14 Efferdschule
- 15 Hafenmeisterei des Binnenhafens
- 16 Seekadettenschule
- 17 Garnison der Seekrieger
- 18 Bootsbauerin Arna Sorinnan
- 19 Haus Marteniel
- 20 Kevendochs exotische Krämerwaren

- 21 Hungerturm
- 22 Kuriositätenladen Runwalds
- 23 Wolters Krämerladen
- 24 Haus der Efferdbrüder
- 25 Hafenmeisterei des Seehafens
- 26 Nechts Menagerie
- 27 Fürstenpalast
- 28 Haus des Stadtvogts
- 29 Stadthaus
- 30 Fürstliche Münze
- 31 Garnison
- 32 Kriegerakademie Ruadas Ehr

- 33 Wachsfigurenkabinett
- 34 Maskenmuseum
- 35 Schwertschule Uinin
- 36 Druckerei der Havena-Fanfare
- 37 Siechenhaus
- 38 Leonardos Wohnhaus und Werkstatt
- 39 Prinzessin-Emer-Brücke

- G01 Taverne ‚Zum Aal‘
- G02 Taverne ‚Rahjas Lobgesang‘
- G03 Gasthaus ‚Esche und Kork‘
- G04 Kneipe ‚Krakenkönig‘
- G05 Taverne ‚Schatzinsel‘
- G06 Vergnügungsschiff ‚Rethis‘
- G07 Hotel ‚Am Palastgarten‘
- G08 Schänke ‚Oase der 1.000 Freuden‘

- T01 Borontempel
- T02 Alter Efferdtempel
- T03 Tsatempel
- T04 Rahjatempel
- T05 Ingerimtempel
- T06 Neuer Efferdtempel
- T07 Rondratempel
- T08 Traviatempel
- T09 Praiostempel
- T10 Hesindetempel
- T11 Perainetempel

- S01 Südhafen
- S02 Boroninsel
- S03 Fischerort
- S04 Krakeninsel
- S05 Marschen
- S06 Orkendorf
- S07 Nalleshof
- S08 Feldmark
- S09 Oberfluren
- S10 Unterfluren



Verräter & Geächtete

von Nikolai Hoch, Marie Mönkemeyer und Alex Spohr

Aventurische Helden müssen schwere Entscheidungen treffen, denn nicht jeder, den sie treffen, ist, wie er auf den ersten Blick erscheint. Wer verdient ihr Vertrauen und wem stehen sie zur Seite?

Diese Anthologie enthält drei Abenteuer nach den Regeln der 5. Edition, die sich um eben solche Entscheidungen drehen und die Helden mit Verrätern und Geächteten konfrontieren, die alle ihre eigenen Ziele verfolgen.

In **Adel, Recht & Edelmüt** stehen die Helden einer jungen Adligen gegen eine Räuberbande bei, müssen der Wildnis des Finsterkamms trotzen und die Hintergründe einer Entführung untersuchen. Eine **Diebische Träumerei** spielt während des rahjagefälligen Festes der Freuden in Rashdul. Doch gerissene Diebe nutzen die Feierlichkeiten für einen dreisten Raubzug, den die Helden in den Palästen und Basaren der tulamidischen Metropole aufklären müssen.

Himmelsfeuer leuchtet über Havena, der größten Hafenstadt der Siebenwindküste. Nur knapp wird sie von einem fallenden Stern aus Gwen Petryl verfehlt, und die Helden sind nicht die einzigen, die hoffen ihn zu bergen.

Dieser Sammelband ist besonders für Einsteiger geeignet. Er bietet ausführliche Beschreibungen und Hilfestellungen zum jeweiligen Abenteuerverlauf, den Örtlichkeiten und Meisterpersonen sowie zu den Herausforderungen für eure Helden.

Drei DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 Helden

Genre: Katastrophenszenario,
abenteuerliche Räuberjagd und
Schatzsuche, Detektivabenteuer

Voraussetzungen: keine

Ort: Havena, Rashdul, Markgrafschaft
Greifenfurt

Komplexität (Spieler/Meister): gering /
gering bis mittel

Erfahrung der Helden: durchschnittlich
bis kompetent

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Naturtalente

Kampf

Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben der Abenteuer wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

US25323PDF

